TODO SEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE
Año I Número 8 - 350 PTAS
La máquina de divertir:
T.M.H.T. TOURNAMENT FIGHTER
ROBOCOP VS TERMINATOR
DUNE
ASTERIX
SILPHEED
DIZZY
Las mejores guías :
BATMAN RETURNS
LAND OF ILLUSION
Adelantamos los éxitos de las próximas Navidades:
ZOOL
TOE JAM & EARL 2
E.A. SOCCER
00008
8 414090 203500
HOBBY PRESS
Sonic Chaos, para Master System y Game Gear
¡UN NUEVO SONIC!

MEGA

La fiebre
del MEGA CD
se ha desatado.
Movimientos
humanizados...
Perspectivas
imposibles...
en Compact Disc.
Animaciones vivientes...
Simuladores
de vértigo en 3-D...
Thrillers interactivos...
Un simple disco
dará cabida
a toda la acción
imaginable.
Ya nada volverá
LA LOCURA TE
¿Estás listo
para enfrentarte
a la realidad?.
Escenarios
multidimensionales...
Giros insólitos...
Desplazamientos
virtuales...
Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES!
Juegos de lucha,
de prodigioso realismo
te transportan
a las salas recreativas...
a ser lo mismo.
Sólo a través
de tu Mega Drive
entrarás en
un nuevo mundo,
donde lo pasarás...
de locura.
¡EL MEGA CD!
ROAD AVENGER
MEGA-CD
SEGA
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
Unitros
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

INVADE

BATMAN RETURNS

FINAL FIGHT

NIGHT TRAP

GHT TRAP

INCLUIDO CON TU MEGA CD

ROAD AVENGER

SONIC CD

LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Como imaginamos que querréis estar al tanto de todo lo que sucede en la casa Sega, aquí tenéis las novedades más importantes que se presentaron en el E.C.T.S. (European Computer Trade Show), la feria de videojuegos más importante que se celebró durante los días 5, 6 y 7 de septiembre.

Avanzamos «cracks» de la talla de Zool, EA Soccer y Toe-Jam & Earl 2. Los grandes éxitos Mega Drive para el 94.

Con sólo echar un vistazo a estas páginas daréis cuenta de las novedades tan arrasadoras que tenemos preparadas. Tomad nota: Sonic Chaos, Spot, Fantastic Dizzy, Jurassic Park en Game Gear, Gauntlet IV ..., en fin, los lanzamientos más esperados del momento y los más deseados del milenio. Al pie del cañón, como siempre.

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: Pilar Glez. Manjavacas, Francisco Javier Bautista Martín, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: Javier Abad Martínez, A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

Año 1 - Nº 8 Noviembre 1993

JUEGOS Y SOLO SEGA

Como no queremos que la Navidad nos pille sin confesar y ya sabéis que nos agrada un montón de Sonics adelantaros el futuro, este mes hemos decidido ir de estreno. O lo que es lo mismo, hablar mucho y bien de juegos que vendrán y que nosotros ya hemos visto. Por eso nos agarramos a tres portentos de 16 bits encabezados por el estandarte deportivo de Electronic Arts, EA Soccer, quizá el mejor fútbol de la historia, y seguido muy de cerca por Zool y la segunda de los raperos espaciales, ToeJam & Earl 2: una epopeya humana de dimensiones desconocidas.

Nuestra aventura en el ECTS londinense de este año también tiene su espacio. En él, y si sois forofos de lo último, vais a encontrar los juegos del 94, pero no así, con esa sequedad, sino LOS JUEGOS DEL 94 que, como veréis, suena mejor y sobre todo más grande.

De los juegos a las máquinas. Porque el Mega CD se presentó de forma oficial hace unos días en multimedia rueda de prensa (es decir, para todos los medios de comunicación de este país). Se habló de su lanzamiento, de sus increíbles virtudes, de su potencial y de una curiosa campaña de publicidad que se llama «2.000 millones de pesetas» y que rezuma originalidad. Algo del «Canal Pirata»...

STREET FIG
SPECIAL CHAM
SEGA
SEGA
MEGA
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREET FIGHTER II
SONIC
SEGA
16 BIT
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
Unitros
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and distributed under license from CAPCOM Co. Ltd. by U.S. Gold Ltd.Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. England. CAPCOM®

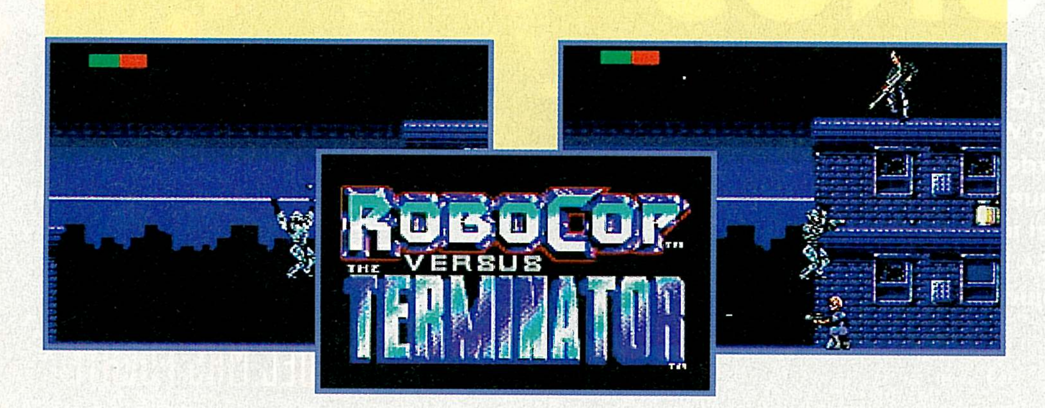
GHTER II ™
IPION EDITION
24 MEGAS
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices! Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!. No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

«Aero» se presenta en Mega Drive
SUNSOFT HACE ACROBACIAS

Un nuevo y simpático personaje se acerca a marchas forzadas para formar parte del maravilloso grupo de amigos amantes de las consolas Sega. Sin más rodeos os anunciamos que **«Aero The Acrobat»,** un pequeño y orejudo animalejo, muy pronto nos deleitará con sus aventuras circenses en **Mega Drive.** Y los artífices de la genial idea han sido los señores de **Sunsoft,** quienes parecen haberse dado cuenta de lo que pueden dar de sí los personajes de un circo. Así veremos al pobre Aero huyendo, por ejemplo, de perturbados payasos que le harán la vida imposible a través de un montón de fases. Menos mal que nuestro protagonista puede saltar e incluso volar (para eso es acróbata). Sin embargo, nos hemos enterado de que todas sus habilidades como acróbata no servirán de nada sin vuestra **rapidez de reflejos** y agilidad mental. Imaginaos las sorpresas que nos deparará el pequeño acróbata, allá para 1994, que es cuando lo tengamos entre manos.

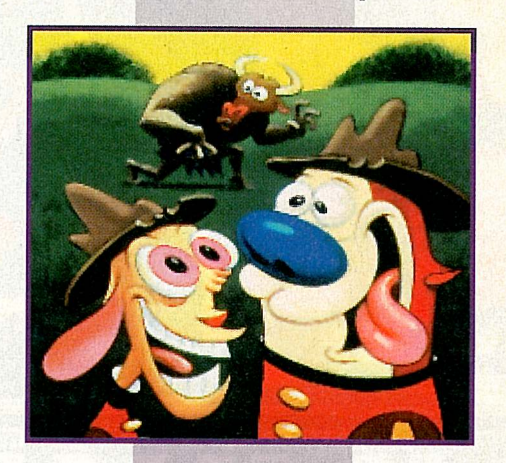
Robocop vs Terminator, en Master y GG
HAY DUELO PARA RATO

Así es. Tanto Robocop como Terminator, dos de los personajes más populares de todos los tiempos, demostrarán sus habilidades mientras se enfrentan sin mesura -hay un cómic que lo refleja perfectamente- en los 8 bits de Master y en la fantástica Game Gear. **«Robocop Vs Terminator»,** un cartucho explosivo, obra de **Virgin** y que podréis ver comentado este mes en su versión Mega Drive, aparecerá en breve para ambas consolas y no perderá ni un ápice del ritmo que supuran los 16 bits. Será igual de grande, cuidado y, a veces, excesivamente violento.



Ren +Stimpy, en Mega Drive
EL JUEGO MÁS DIVERTIDO DEL MUNDO

Aunque Ren y Stimpy no os suenen por el momento de nada (eso es que no veis la serie de dibus que echan en Canal + todos los días), en un par de mesecitos los pondréis en un altar y los adoraréis como a los Reyes Magos. Este simpático par de animalejos presentarán sus divertidas credenciales allá por el mes de Enero y, por ahora, sólo en los **16 bits de la Mega Drive.** El arcade que protagonizan es una mezcla de **plataformas, habilidad y**



estrategia que tiene lugar en sitios muy curiosos: casas, neveras, lavadoras... Y a lo original de los escenarios añaden un toque de gracia suprema a la hora de llevar a cabo ciertas «operaciones». El truco está en que ambos energúmenos deben colaborar en la medida de lo posible para saltar **mil y un escollos.** Aparecen juntos en pantallas y se «usan» mutuamente para, por ejemplo, acabar con enemigos, subir a las alturas, y mil cosas más. De momento, sólo os ofrecemos una carátula del juego, pero os prometemos que es una pasada.

ALADDIN SERÁ MÁS GRANDE AÚN EN MASTER SYSTEM

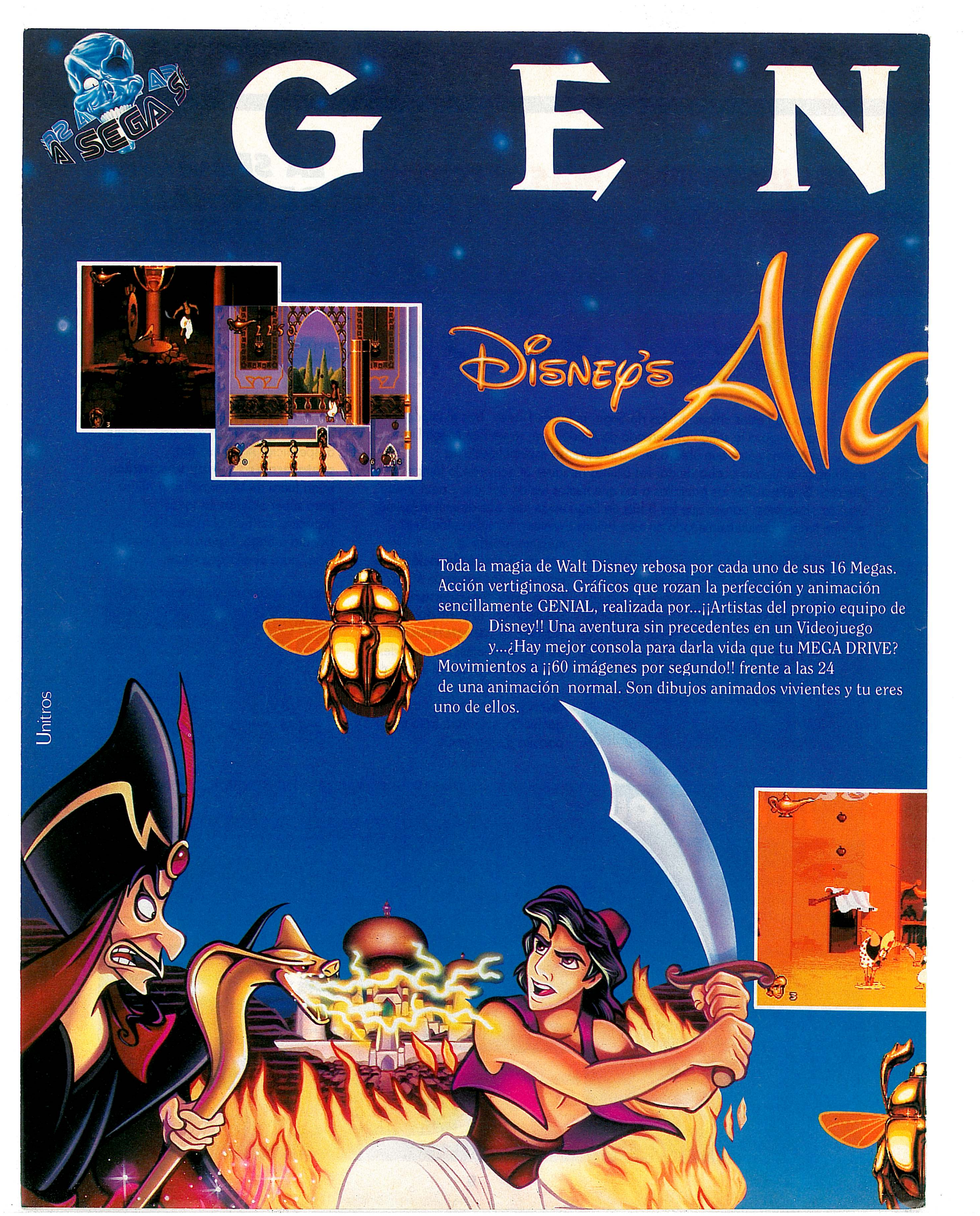
No paran estos chicos. Ni los de Sega, ni los de Disney. Tras el impacto que supuso la salida al mercado de Aladdin, en su versión Mega Drive, y las altas notas que obtuvo en toda la prensa especializada, la multinacional nipona acaba de dar los últimos retoques al genio de la lámpara en **Master System.** Por las pantallas a las que hemos tenido acceso, y aquí y sólo aquí os ofrecemos, parece que los 8 bits de Sega están más que de enhorabuena, porque todo, absolutamente todo en esta señora aventura, ha sido cuidado al máximo. Desde la **maravillosa animación** que corría por las venas de Mega Drive, hasta los **escenarios,** pasando por el **sentido del humor,** la **caracterización** de los personajes, la «humilde» puesta en escena y un sin fin de sorpresas más. No tardará demasiado en caer por aquí el geniecillo, sólo hará falta un poquito de paciencia.

LA SEGUNDA DE DONALD, A ESCENA

Donald Duck 2, Problemas en ... no nos acordamos dónde, está más que preparado para dar el salto a **Master System.** La segunda parte de aquel «Lucky Dame Caper, starring Donald Duck», nos ha sido presentada en forma de vídeo hace escasas fechas y, por lo visto, no tiene desperdicio. **Ágil, fresca, plataformera y muy vivaracha,** nada fuera de lo normal en gráficos pero súper adictiva en todos sus aspectos, así será el regreso de Donald a Sega. Esperado. ¿Cuándo? Pues, para el año que viene.

¡BIP, BIP, QUE VIENE EL CORRECAMINOS!

¿Recordáis a este simpático animalejo de patas largas, mucha cara y una velocidad que con el turbo puesto llegaba a los mil kilómetros hora? Pues ahora y de la mano de **Sega,** vais a sentir en vuestras carnes aquello de ser perseguido por un coyote hambriento e inventar millones de triquiñuelas para que el maldito animal caiga por el precipicio de costumbre. Será en **Master System,** de momento, y será a la voz de ya, porque Sega nos ha confirmado que el jueguecito está a punto de salir. Respecto a su estructura, id imaginando: **Plataformas, decorados desérticos y mucho sentido del humor.** Lo que no podéis apreciar, pero os lo decimos nosotros, es la velocidad. ¡Hay que ver lo que corre este pajarraco!


SEGA
G E N
Disney's Ala
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.
Unitros

I A L

...addin

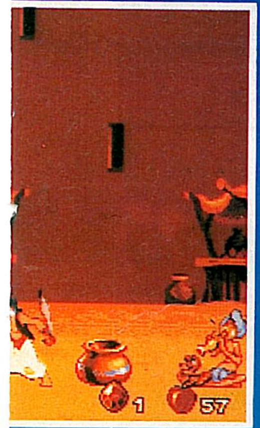
Vuela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los guardianes del Sultán. ¿Y el genio?
Tranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles.
¡¡Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la temporada. Te dejará sin aliento.

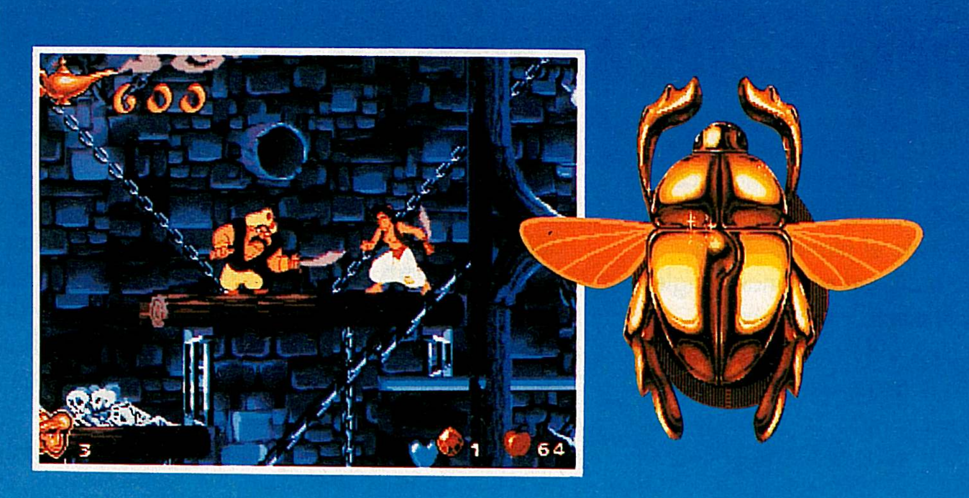
"Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del mercado."

"Una joya del Videojuego."

(Press preview)

PROXIMAMENTE EN: MASTER SYSTEM Y GAME GEAR.



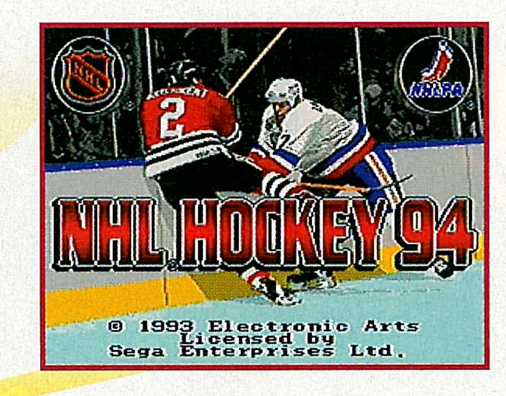


LA LEY DEL MAS FUERTE

Tras la llegada del genial EA Soccer

MÁS DEPORTE PARA EA Y HASTA 4 JUGADORES

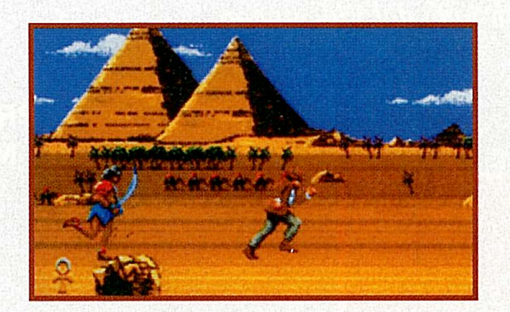
Bajo el sello E.A. Sports y toda la confianza del mundo, la todopoderosa **Electronic Arts** acaba de lanzar dos cartuchos para forofos que prometen levantar al público de sus asientos. Uno de ellos es **«Super Baseball 2020»,** un producto de bates tomar, **16 megas** extra-deportivas del ala, jugadores de aspecto robótico y unos **gráficos sensacionales** (echad un ojo al tamaño de los sprites) para un jueguecito de béisbol. El otro se llama **«NHL Hockey ´94»** y aparte del año que figura, ofrece interesantes novedades con respecto a su predecesor, como posibilidad de controlar al portero, inclusión de una batería donde grabar las clasificaciones de hasta seis equipos, estrategias ataque/defensa y, ¡abrid los ojos!, una flipada que se dice cuatro jugadores simultáneos y que permite la participación total. Por cierto, el jueguecito de béisbol también incluye el **adaptador de cuatro jugadores.** Pero claro, sólo el de Electronic Arts, el mismo con el que se puede disfrutar a tope el EA Soccer.



Con «Instrument of Chaos»

EL JOVENCITO INDIANA SE LA JUEGA EN MEGA DRIVE

Un nuevo héroe aventurero se asoma con desparpajo por la ventana de Sega. Se trata del jovencito Indiana Jones, una copia a lo adolescente del gran Sr. Jones, que allá para el mes de **diciembre** inaugurará su temporada **Mega Drive** con un juego de aventuras, peligros, acción y un argumento de los de aupa. Pocas cosas sabemos sobre este juvenil personaje/arcade, tan sólo que los gráficos parecen haberse subido a las barbas de los grandes tamaños y **el movimiento promete ser de lujo.** En cuanto tengamos más cosillas, completaremos la información.



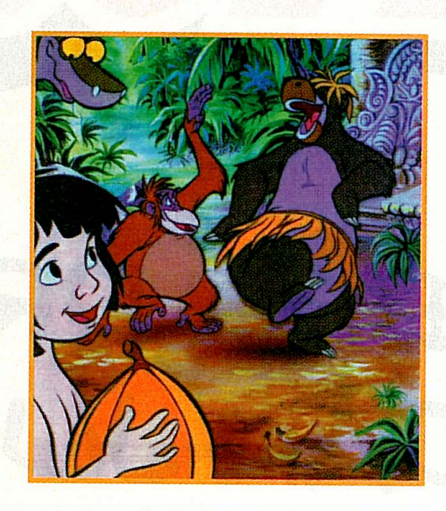
SEGA TAMBIÉN QUIERE ENTRAR EN EL FUTURO

Tras los fantásticos anuncios de súper máquinas que tanto Panasonic, con su 3DO, como Nintendo, con su «Proyect Reality», han hecho correr como el viento por la prensa especializada de todo el planeta, Sega acaba de hacer público, según indica el semanario inglés CTW, su **total acuerdo con Hitachi** para sacar adelante una poderosa consola de videojuegos. Conforme a las informaciones de CTW, la nueva máquina de Sega estaría basada en un chip revolucionario actualmente en desarrollo por la propia Hitachi y su acuerdo no hace más que poner en evidencia la campaña de alianzas que circula últimamente por este mundillo.

En otro orden de cosas, el presidente de Sega América, Tom Kalinske, ha manifestado con respecto al proyecto **Saturn de 32 bits,** que están tratando por todos los medios de **reducir el precio de salida** de esta maravilla con el fin de competir con el resto de las súper máquinas. Y que no están interesados en sacar algo por más de 500$ (unas 60.000 pts). Recordemos que 3DO saldrá en EEUU a unos 700$ (unas 80.000 pts).

Virgin, año 1994

EL LIBRO DE LA SELVA, PARA TODAS LAS SEGA



Lo último de **Virgin,** que responde al nombre de **«Jungle Book»,** fue la estrella del E.C.T.S. otoñal. Estará disponible a primeros de año para todas las consolas Sega y ha sido diseñada por el mismo hombre que abanderó «Cool Spot», **Dave Perry.** ¿Alucinados por este comienzo? En El Libro de la Selva trataremos de ayudar a Mowgly en su camino hacia la aldea humana. Junto a los mil peligros que le esperan, lo más destacable se resume en tres cosas: animación de lujo, los mejores decorados que ha hecho Virgin y una técnica explosiva que llaman **Duo Contour Map** y se explica como interacción entre el personaje y los escenarios y plataformas incluidas.

Sega vuelve a patrocinar el stand Batman

HOLLYWOOD CARS VIAJA A MADRID

La genial exposici de autos de cine se pudo visitar e Barcelona hace unos meses, se presenta ahora en Madrid con las pilas cargadas y muchas ganas de recibir vuestra visita. «Hollywood Cars», ur auténtico espectáculo protagonizado por lo **coches más famos del cine actual,** estará durante los meses de octubre, noviembre y no se sabe seguro si diciembre en el **recinto ferial de Ifema, en la Casa de Campo** (pabellón 11), y permancerá abierto los viernes,

ingos y festivos en ue irán de 4 a 9, nes, y de 11 a 9, errumpidamente, el sto de los días.

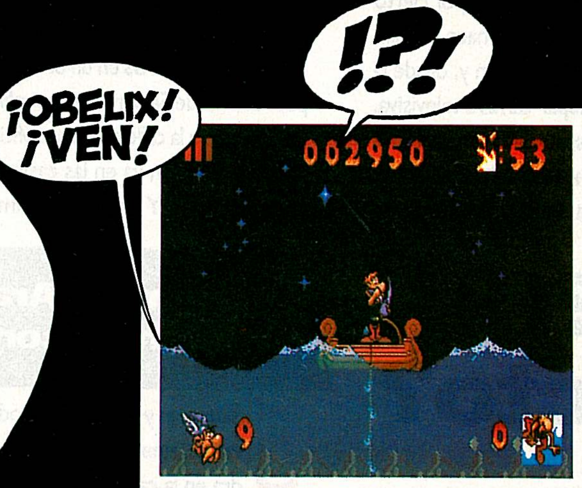
La participación **Sega** en esta llante exposición, ue además se completa con hows, robots, rtugas ninja y un tón de personajes conocidos, estará encaminada a **patrocinar el stand de Batman,** uno de los más grandes y entretenidos de la exposición. Nosotros no nos lo perderemos, vosotros sabréis lo que hacéis...

ECCO DA LECCIONES DE SUPERVIVENCIA

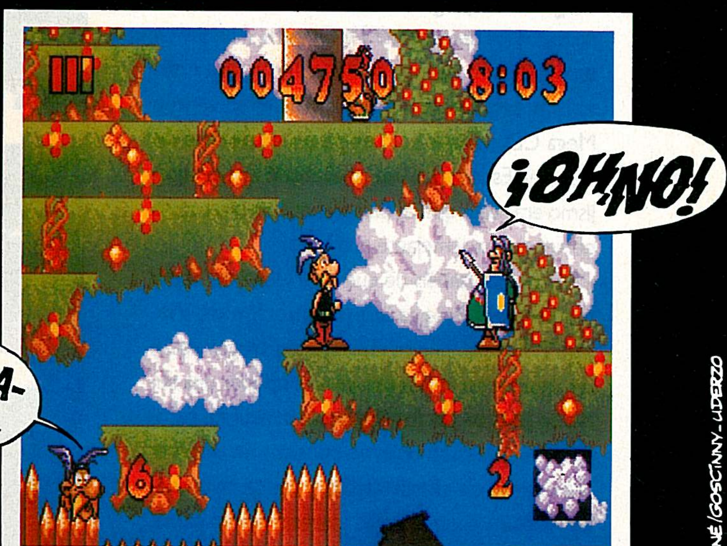
Sega quiere llegar más allá de la simple diversión. La compañía japonesa, conocedora de su influencia en el público infantil, ha decidido colaborar en un vídeo sobre **técnicas de supervivencia en el agua,** realizado por la Sociedad Británica de Natación y Salvamento. Y nada más apropiado que nuestro amigo **Ecco El Defín** participe en tan positiva labor, por aquello de que anda siempre en el agua. Y mientras él enseña cómo los delfines necesitan del aire para respirar, al igual que los humanos, los actores David Charvet y Nicole Eggert, protagonistas de la serie de TV "Los Vigilantes de la playa", muestran algunas técnicas de salvamento.

El vídeo, que tiene una duración de 20 minutos, será distribuido de momento en las escuelas primarias de Inglaterra. Esperamos ver pronto en España a nuestro cariñoso amigo haciendo de "profe".

VE,
GO
S!!



¡AL ATAQUE, POR TUTATIS!



Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!

MEGA DRIVE
Astérix and the Great Rescue
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
HOBBY CONSOLAS

DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM II
...IMAMENTE EN GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Se presentó oficialmente el Mega CD

El pasado **16 de septiembre** se presentó de forma oficial a los medios de comunicación el **Mega CD de Sega**. Fue en la Asociación de la Prensa, en Madrid, donde **Paco Pastor**, presidente de Sega Consumer y **Beatriz Pardo**, directora de Marketing, dieron el banderazo definitivo de salida a lo que será el futuro de los videojuegos.

En plan serio, pero distendido, y con el apoyo de buenos vídeos de presentación y unas cuantas máquinas con «Thunderhawk» españolizado, los responsables de Sega abrieron el corazón de su producto y lo expusieron como mejor saben hacer. Hablaron de su capacidad de memoria, de la incorporación al **concepto multimedia**, de la cantidad de juegos que están poniendo en el mercado y, bueno, de una cosa muy interesante que nos sorprendió por su **grado de originalidad: la campaña publicitaria.**

Basada en la gigantesca promoción de Sega Europa, la campaña de Mega CD se sostiene sobre un extraño **Canal experto en interferencias** al que llaman **Canal Pirata Sega**. Un anuncio de comida para gatos y otro de detergentes sirven de base para que «The Barber», un simpático chaval de amplias carnes, presente lo último en videojuegos: el Mega CD. En esos spots, que por cierto duran bastante, el señorito barbero hace de infiltrado en un planeta llamado Postdam y, desde la privilegiada posición de chupar cámara televisiva, elabora un informativo disparatado que siempre lleva al mismo sitio: el compacto contacto.

La especilísima campaña de Sega alcanzará una inversión de **2.000 millones de pesetas** y se plasmará en **publicidad televisiva y prensa** de todo tipo: ya lo estaréis viendo.

Naturalmente, todo va encaminado a inundar el mercado de CD´s lo antes que se pueda. Paco Pastor comentó que se querían colocar hasta **100.000 cacharros** en un breve período de tiempo. Fuentes de Sega nos han confirmado que desde que salió a la calle de forma oficial, unos **10.000 Mega CD** están ya en las casitas de sus afortunados usuarios. Y habrá muchísimos más...

Mascota del Mega CD y «prota» del Canal Pirata. No hay quién se resista a esta «loca» calavera.

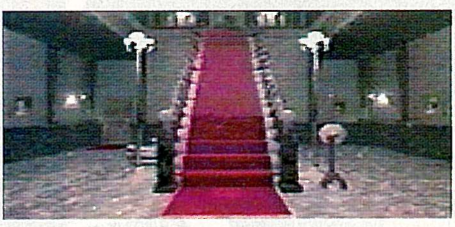
TODOSEGA avanza lo último en Mega CD

¿¡7th Guest?! ¿Sólo un proyecto?

Todosega ha tenido acceso a un **vídeo** procedente del lejano Oriente, digamos Japón, en el que se ofrecen las primeras imágenes del juego de **CD más espectacular** de todos los tiempos: **«7Th Guest»**. Aunque en un principio dudamos de que tal maravilla estuviera ya casi lista para salir a la calle en su versión Mega CD, aunque sólo en Japón, **expertos de Sega** en España nos han confirmado que el espejismo era real y que las pantallas que os ofrecemos pertenecen a semejante proyecto.

Por cierto, ¿sabéis de qué va el juego del Séptimo Invitado? Pues es una **producción de Virgin/Trilobyte** que se abastecía de imagen real y un argumento tenebroso para proponer una serie de **juegos de inteligencia** la mar de complicados. Nuestro objetivo consistía en resolver el **misterio de cierta familia y cierta casa embrujadas** y, aunque jamás aparecíamos en pantalla -se jugaba a perspectiva frontal-, con sólo las cosas que asaltaban nuestra vista quedábamos más que perplejos.

«The 7th Guest» salió únicamente para PC CD Rom, pero nosotros no perdimos la esperanza de compatibilizar este proyecto en otras máquinas tan atractivas como la que nos ocupa. Gracias a nuestra **audacia y espíritu de anticipación**, aquí tenéis las primeras pantallas de este juegazo en Mega CD. ¿Será cierto? Aún no lo creemos...



El Hombre Araña también es compacto

Spiderman y Mr. Kingpin podrán verse las caras «again» en el compacto que Sega pondrá en la calle durante el mes de **Diciembre**. La irreconciliable lucha entre el bien -hombre araña- y el mal se recrudecerá hasta límites insospechados bajo las pautas de un CD increíble con **multitud de fases y escenarios, una banda sonora en plan «heavy»** capaz de haceros levantar de vuestras sicodélicas sillas y un **sobrado personaje** dotado de grandes movimientos.

Parece el Spiderman de siempre, pero, a medida que se deja jugar, pone bien a las claras que esto es un CD. Sólo la **música podría ganar** algún disco de oro y, por si las moscas, el argumento pide que lo metamos en el Mega CD y que le demos toda la **caña del mundo**.

ECTS OTOÑO 93

AUTUMN 93

ETCS Otoño 93

Todo juegos, sólo juegos

El tren de la diversión de Sega no para en ninguna estación, por más kilómetros que recorra y más felicidad que reparta entre sus usuarios. Eso quedó demostrado una vez más en la última edición del **European Computer Trade Show**, que reunió en la capital inglesa durante el pasado mes de **septiembre**, a la flor y nata del videojuego, incluidos, cómo no, los fabricantes de cartuchos para la multinacional japonesa.

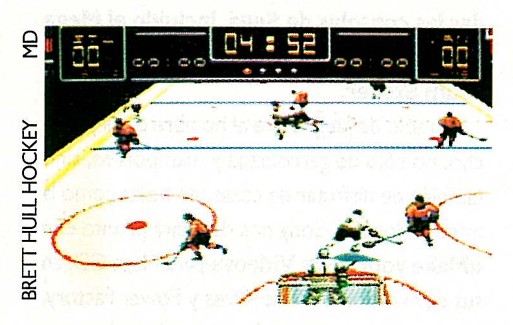
Todas las consolas de Sega, y el Mega CD como estrella indiscutible, tienen un espléndido futuro por delante. En las páginas que vienen a continuación lo podréis comprobar vosotros mismos. He aquí, pues, lo que se os avecina en los próximos meses a los afortunados poseedores de un Mega CD, una Mega Drive, una Master System o una Game Gear.

Accolade

Acelera, Moreno

Montados a lomos de Bubsy, los maestros de **Accolade** preparan un auténtico bombardeo en Mega Drive, con títulos como **«Speed Racer»,** basado en una célebre serie de televisión estadounidense. La velocidad y las emociones fuertes serán la nota dominante de este cartucho. No menos emocionante será **«¡Pelé!»** para la misma consola, que lleva en su título, con todo merecimiento, el signo de exclamación. Y es que con un juego **avalado por el mismísimo "O Rei",** cualquier cosa buena se puede esperar...

En la misma línea deportiva se prepara el lanzamiento de **«Brett Hull Hockey»,** también para Mega Drive, que os permitirá disfrutar de uno de los mayores espectáculos U.S.A.: el hockey sobre hielo. Con una parecida dosis de violencia llegará a principios del año que viene **«Unnecessary Roughness»** para Mega Drive, que ofrece golpes con el único fin de divertir.



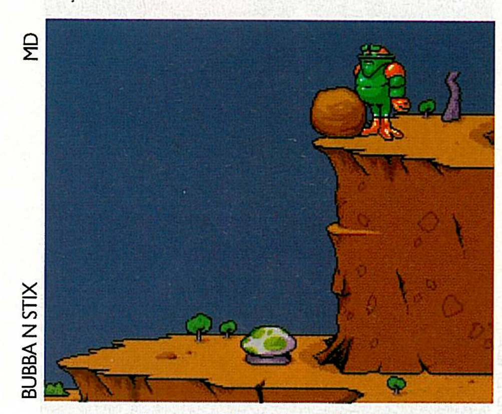
BRETT HULL HOCKEY — MD

PELÉ SOCCER — MD

Core Design

De tal Palo, tal Astilla

Cuando un palo se convierte en protagonista y compañero inseparable de las aventuras de un mequetrefe, tenemos como resultado un arrollador juego para Mega Drive y Mega CD titulado **«Bubba N Stix».** Nuestro protagonista tendrá que regresar a la Tierra después de haber sido encerrado en un parque zoológico extraterrestre. Todo un **derroche de ingenio y jugabilidad** de la mano maestra de **Core.**



BUBBA N STIX — MD

Jugando a «Bubba N Stix» estaréis constantemente al borde del abismo.

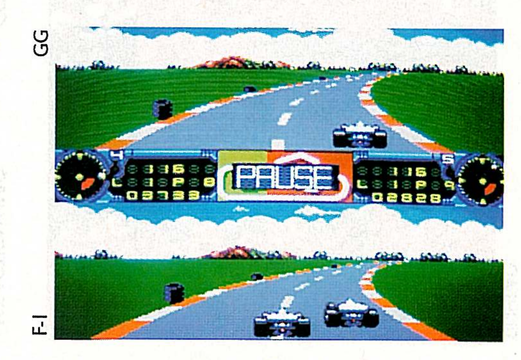
Domark

Lo Nuevo y lo Bueno

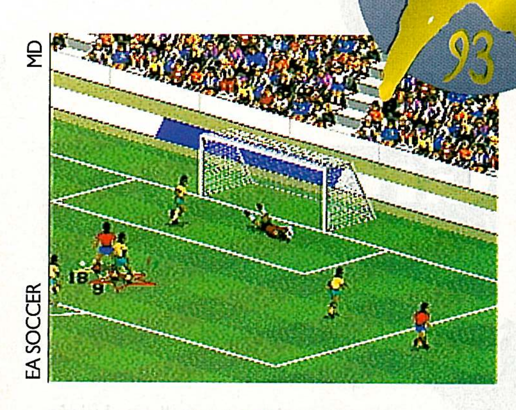
La firma británica presentó tanto **conversiones de grandes éxitos del pasado como prometedores títulos inéditos.** Así, por una parte pudimos disfrutar de la versión Master System de esa genialidad llamada **«F-17»,** un James Bond reconvertido a Game Gear o un **«Desert Strike»** dispuesto a invadir ambas consolas. Posiblemente la estrella de todas esas conversiones sea el esperado **«Prince of Persia»** para Mega Drive. ¡Más vale tarde que nunca!

Por otra parte, parecía mentira que hasta ahora nadie nos hubiera deleitado con un buen cartucho del rugby que nos encandila a los europeos. Ahora Domark va a romper el hielo con **«International Rugby»** para Mega Drive.

Para esa misma consola y Game Gear saldrá **«Marko's Magic Football»,** una interesante mezcla de fútbol y plataformas, y los usuarios de la portátil podrán disfrutar de **«Pinball Wizard»,** basado en uno de los pasatiempos más adictivos para todas las edades: el pinball.



F-1 — GG



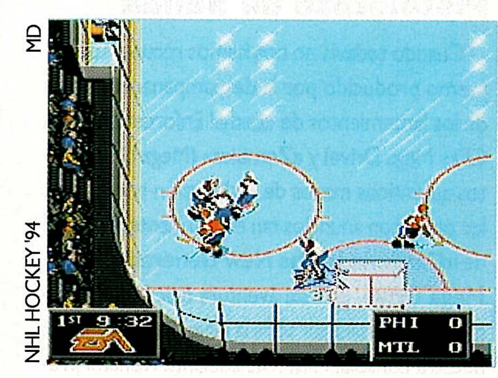
EA SOCCER — MD

Electronic Arts

Inconfundiblemente Americano

Genuino sabor U.S.A. llega a Mega Drive, como siempre de la mano de Electronic Arts, con cartuchos como **«NHL Hockey '94», «Bill Walsh College Football», «Madden NFL '94», «Super Baseball 2020»** y **«Mutant League Hockey».** Todos ellos tienen la gran calidad y la originalidad por bandera. Más al alcance de todos los "españolitos" está, sin duda, **«EA International Soccer»,** uno de los mejores cartuchos de fútbol que jamás se han cargado en una consola, y la privilegiada ha sido **Mega Drive.**

También para los 16 bits de Sega nos esperan maravillas de la técnica como **«James Pond 3 Operation Starfish»,** donde el agente submarino sigue imponiendo la ley de las profundidades, **«Lotus II - The Ultimate Challenge»** (para los conductores más temerarios), **«Blades of Vengeance»** (a hachazo limpio con todo lo que se mueva) y **«Virtual Pinball»** (a vueltas con la adictiva bolita). La gran sorpresa de Electronic Arts es el lanzamiento para Mega CD de« Powermonger». Toda la **ambición y la crueldad** del mundo en una divertida lucha por el poder.



NHL HOCKEY '94 — MD

Hasta cuatro jugadores podrán disfrutar del hockey en la versión 94 de este clásico.

ECTS OTOÑO 93

Gremlin

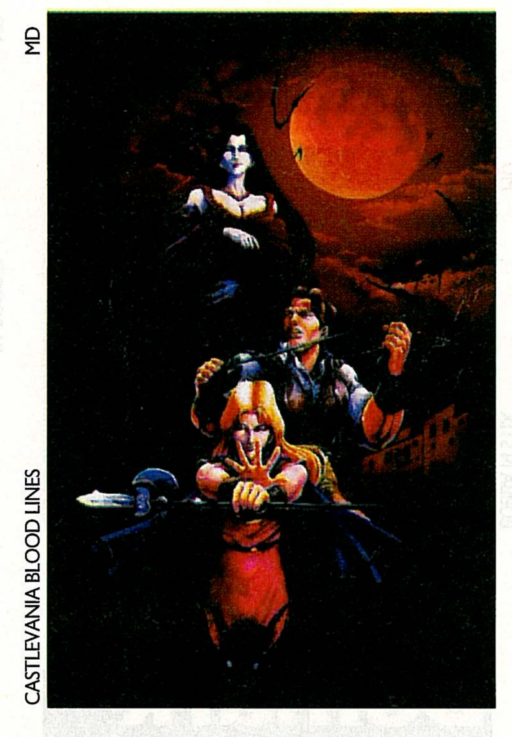
El Garbanzo Juguetón

Atentos, amigos, que ya llega **el ninja de la novena dimensión,** y Gremlin os lo va a presentar en Mega Drive, Master System y Game Gear con todos los honores. Se trata de **«Zool»,** el garbancito con antifaz más divertido de la historia del videojuego, y está dispuesto a saltar de plataforma en plataforma con el sano objetivo de haceros pasar un rato inolvidable.

Konami

Pistoletazo de Salida

Cuando todavía no nos hemos recuperado del pasmo producido por la despampanante noticia de los lanzamientos de «Lethal Enforcers» (Mega CD y Mega Drive) y «Zombies» (Mega Drive), estos auténticos magos de la diversión nos regalan los oídos con anuncios tan espeluznantes como el de **«Castlevania The New Generation»** para **Mega Drive.** En esta aventura épica nos encargaremos de aniquilar toda la plaga de vampiros de nuestra consola. Para más adelante Konami prepara el lanzamiento de un cartucho de baloncesto para Mega Drive anunciado como **«Basketball»,** y que a buen seguro os hará olvidaros de las retransmisiones de Pedro Barthe.



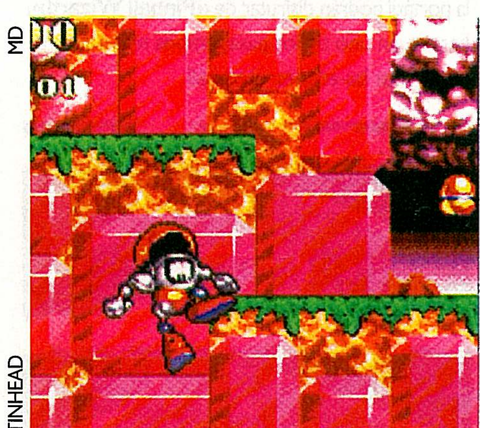
MD CASTLEVANIA BLOOD LINES

Microprose

En la cima de la técnica

Para demostrarnos que no sólo saben hacer simulaciones de primera fila, los programadores de Microprose han decidido adentrarse en otros géneros como las plataformas, con «Tinhead», o una trepidante aventura como **«Impossible Mission 2025».** Mucho ojito con estos títulos para **Mega Drive,** porque darán mucho que hablar a todos los aficionados a las consolas y, por supuesto, mucho más aún que jugar. Vamos, que no hay más remedio que felicitar a MicroProse y animarla a que siga en esta línea para convertirse pronto en un gigante de las consolas.

MD IMPOSSIBLE MISSION 2025



MD TINHEAD

Sony

¡Qué Lluvia más Divertida!

La multinacional japonesa está que arrasa con todo, gracias, en parte, a que recientemente compró las acciones de un gigante del videojuego como Psygnosis. En este aspecto, no es de extrañar que prepare un estruendoso desembarco en todos los formatos de Sega. Para empezar, nos traerá una fantástica conversión de las aventuras de Peter Pan a Mega CD, Mega Drive y Game Gear, titulada **«Hook».** Horripilantemente divertida promete ser la visita del **Señor de las Tinieblas a todas las consolas de Sega, incluido el Mega CD.** Hablamos, cómo no, del **«Drácula»** de **Bram Stoker.**

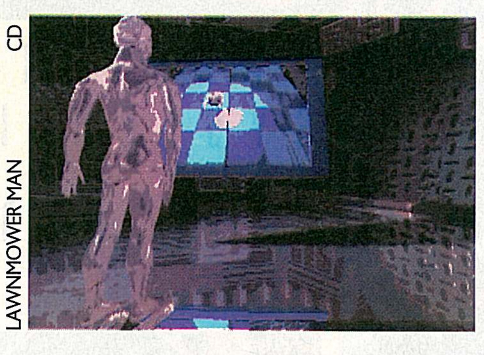
No sólo de juegos vive el hombre o, mejor dicho, no sólo de garrotazos y mamporros, sino también de disfrutar de cosas tan bellas como la música. Por eso, Sony nos deleitará pronto con **«Make your Own Videos»** para Mega CD, en sus dos versiones: Kriss Kross y Power Factory. Una extravagancia para los pitagorines de turno será **«Gear Works»** para Game Gear. Por otra parte, los incondicionales del marchoso troglodita estarán esperando ansiosamente la salida de **«Chuck Rock»** para Mega CD, y los futboleros agradecerán infinitamente la conversión de **«Sensible Soccer»** a Mega Drive, Master System y Game Gear. Los mitómanos tendrán una buena ración de golpes con **«Last Action Hero»** (Mega Drive, Master System y Game Gear) y **«Cliffhanger»** para las mismas consolas.

GG LAST ACTION HERO

Storm

Un Mundo Feliz

Al igual que si de una novela de Asimov se tratara, los programadores de Storm nos tienen preparada una sorpresa: **el lanzamiento para Mega CD y Mega Drive** de una de las más importantes licencias cinematográficas del año, **«The Lawnmower Man».** Esta película, que se proyectó en España bajo el título de «El cortador de césped», tiene como argumento la rebelión de un hombre que ha sufrido un experimento fallido de realidad virtual contra el científico que ha arruinado su vida. Dos historias distintas, con la **jugabilidad y la espectacularidad** por bandera os introducirán en la máquina del tiempo si os atrevéis a cargar este juego en vuestra consola.



CD — LAWNMOWER MAN

Tengen

A la Conquista del Viejo Mundo

Esta firma norteamericana ha decidido instalarse, y esperemos que por mucho tiempo, en nuestro continente, después de haber estado comercializando sus cartuchos a través de Domark. El primer juego de esta nueva etapa será **«Gauntlet IV» para Mega Drive,** un fenomenal cartucho que tiene como principales argumentos la adicción y la posibilidad de enfrentarse a otros tres jugadores en diversos géneros.

MD — GAUNTLET IV

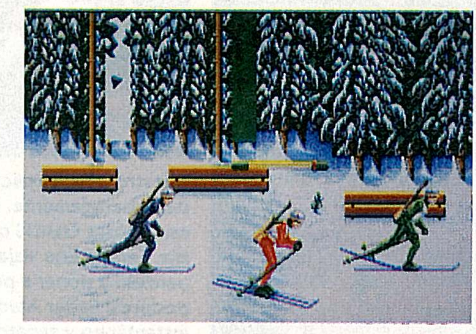
¿Quién había dicho que el golf era aburrido? Que se vaya quitando esa idea de la cabeza, porque **«PGA Tour Golf»,** esa maravilla creada por Electronic Arts para Mega Drive, está a punto de aterrizar en Master System y Game Gear. Por su parte, **«Dragon's Fury II»** deleitará a todos los fanáticos del pinball en las tres consolas de Sega.

US Gold

Siempre en Forma

Efectivamente, estos deportivos muchachos de US Gold quieren mantenrnos a todos en forma con **«Winter Olympics»** para Mega CD, Mega Drive, Master System y Game Gear. Este cartucho promete, y además creemos que cumple sobradamente.

Una avalancha parecida nos espera con **«The Incredible Hull»** para Mega Drive, Master System y Game Gear. Este "megabestiajo" os pondrá los pelos de punta en vuestra consola.



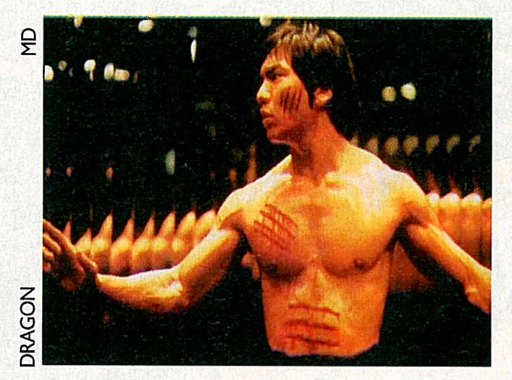
MD — WINTER OLYMPICS

Y va de conversiones. **«James Pond II Robocod»** aparecerá en Master System, al igual que el legendario **«Star Wars»,** mientras que **«Strider»** regresará a la Game Gear y «Road Rash» abrasará los circuitos de Master System y Game Gear. Por último, una agradable sorpresa: **«Gunship»** para Mega Drive. A los mandos de un helicóptero ultramoderno, podréis surcar los cielos de vuestra consola acribillando a diestro y siniestro.

Virgin

La Calidad por Definición

Ya sabemos de sobra cómo las gastan éstos de Virgin. Para confirmar esa tendencia arrolladora que les caracteriza, presentaron en el ECTS productos como **«Dune»** para Mega CD, una conversión de uno de los juegos más adictivos de los ordenadores PC. En ese mismo formato aparecerá **«Terminator»,** una auténtica ráfaga de jugabilidad para los pistoleros de Sega. Tampoco deberéis perder de vista la conversión al Mega CD de **«Another World I y 2»,** esa fabulosa aventura cibernética de Lester Chaykin. También para Mega CD, un plato fuerte: **«Robocop vs. Terminator»,** con tiroteos y calidad a tutiplén.



MD — DRAGON

Este mismo juego también está a punto de aparecer en Mega Drive, como podréis comprobar en las páginas de esta revista. Después, llegarán a los 16 bits de Sega, **«Dune II», «The Lost Vikings»** (rol y aventura con diversión a raudales) y **«The Jungle Book»,** donde podréis vivir las peripecias de Mowgli y sus compañeros de la selva. Los responsables de Virgin tampoco se han olvidado de las "hermanas menores" de la familia. **«Fire and Ice»,** un fantástico viaje por todo el mundo, aparecerá muy pronto, al igual que las correspondientes versiones del mencionado «The Jungle Book» y «Robocop vs. Terminator». Por último, **«Caesar's Palace»** os trasladará en la Game Gear al mundo de las apuestas de casino.

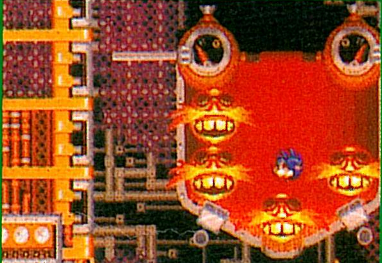
SON

TODO UN HEROE P

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

Unitros

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL



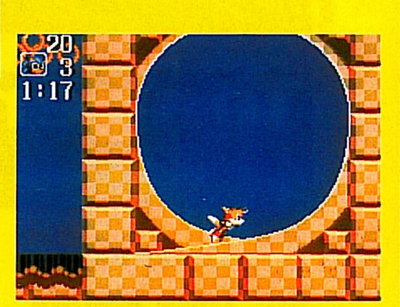
Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

MASTER SYSTEM II

GAME GEAR



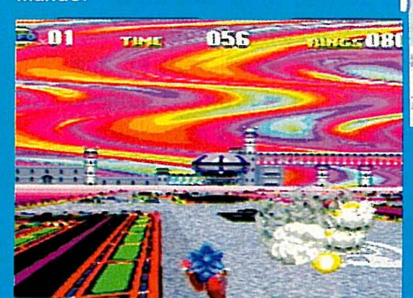
Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!

OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe! Lánzate a la aventura con SONIC. La Leyenda continúa.

MEGA CD

Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!



LA LEY DEL MAS FUERTE

La Imaginación en Peligro

- Mega Drive
- Gremlin
- Diciembre

A nadie le gusta dar malas noticias, pero lamentamos tener que decirte que TodoSega, vuestra revista favorita, está en peligro. Como podéis comprobar mes a mes, la imaginación es una de las principales cualidades de sus redactores (bueno, ejem, ademásde belleza, simpatía, inteligencia, musculatura, etc...)

Pues bien, nos han llegado alarmantes noticias de que un tal Krool y su mano derecha, Mental Block, intentan dominar la Enésima Dimensión.

ZOOL

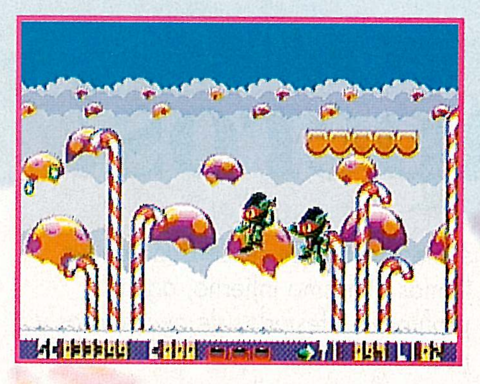
Seguro que os estaréis preguntando si el que escribe esto ha bebido demasiado o si es que la locura ha hecho mella en él... ¡Pues no!, sigo tan cuerdo como siempre y esto tiene toda la lógica del mundo. Lo que ocurre es que la **Enésima Dimensión es la fuente de la imaginación,** y Krool ha reunido precisamente a las fuerzas de la no-imaginación para tratar de evitar cualquier chispazo de fantasía y creatividad que se de en el mundo.

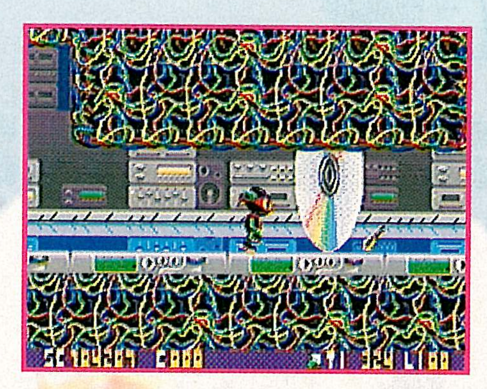
Para impedir una catástrofe de ese calibre llega a tu Mega Drive **«Zool»,** el Ninja de la Enésima Dimensión, un intrépido personaje que parece dispuesto a enfrentarse a la trampa que le han tendido Krool y Mental Block.

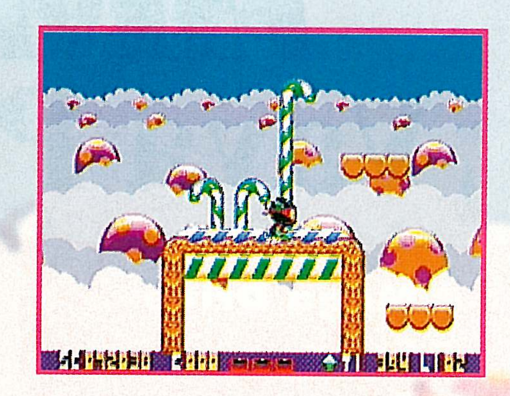
Los objetos cotidianos se han transformado en crueles asesinos, y Zool deberá luchar contra ellos en **siete fases** llenas de afilados violines, tanques de juguete, flores letales y todo tipo de enemigos inofensivos en otro tiempo.

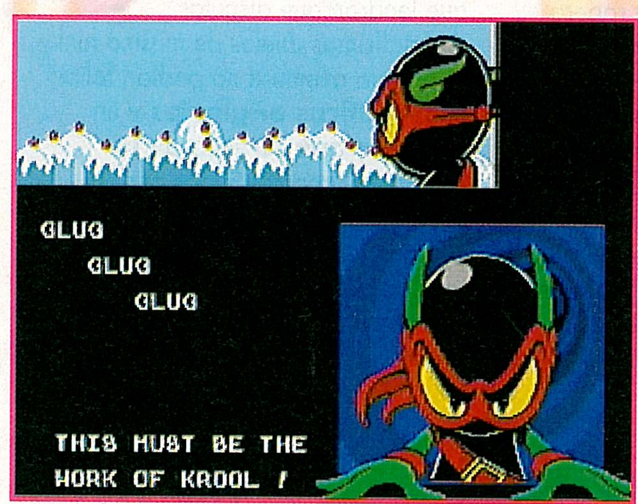
La aventura trae como "envoltorio" unos gráficos que presentan hasta **12 planos diferentes de scroll,** así como impactates melodías y **sonidos FX,** por lo que Zool tiene visos de convertirse en un personaje de leyenda dentro del mundo del videojuego. Y más si el lanzamiento de este cartucho viene acompañado de la venta paralela de camisetas, relojes, tarjetas postales y un montón de variados y divertidos "utensilios" que han tomado como protagonista a este simpático Ninja de la Enésima Dimensión.

Si el pérfido Krool nos deja solamente un poquito de imaginación, -confiamos en que así sea-, en el próximo número podremos daros más datos acerca de este nuevo fenómeno. ¡Hasta entonces!



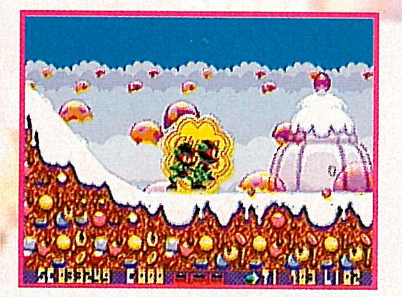


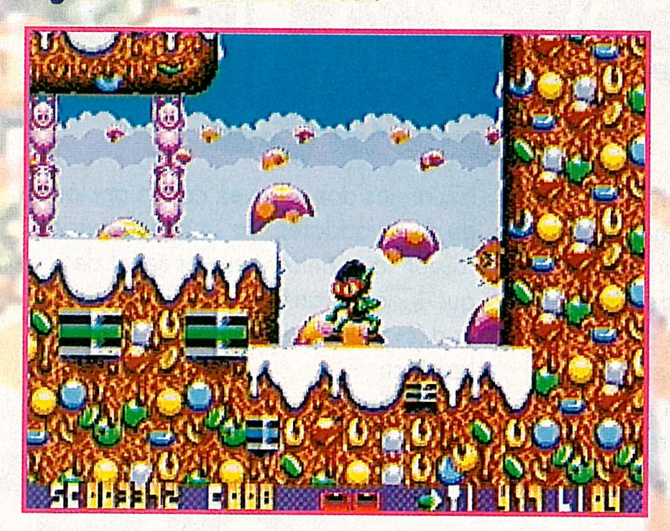


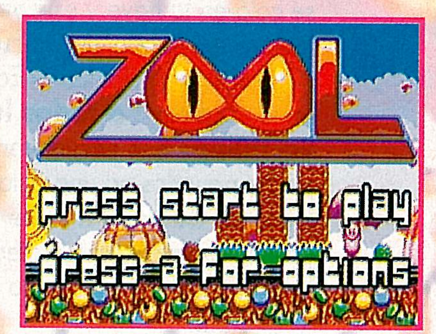


El Ninja de la Enésima Dimensión, nuestro amigo Zool, tendrá que enfrentarse a los destructivos ingenios del malvado Krool.

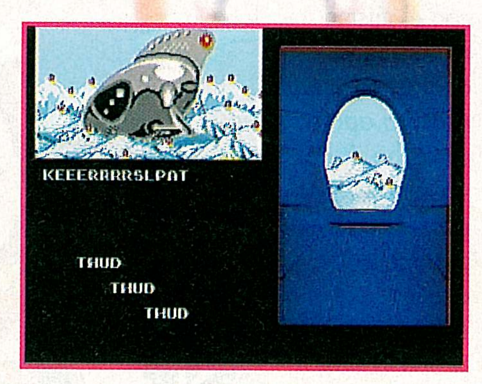
Pensad por un momento lo que podría ser un mundo sin imaginación. Precisamente para evitar semejante catástrofe llega a nuestra Mega Drive, «Zool», un intrépido Ninja que viene dispuesto a evitar que nos despojen de nuestro bien más preciado.

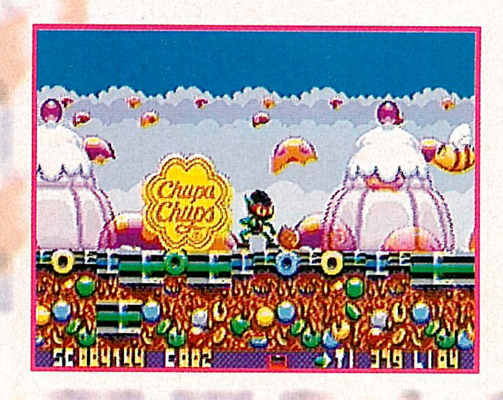






La estructura de Zool es la clásica de los juegos de plataformas, con mucha velocidad e infinidad de curiosos enemigos.





MEGA PREVIEW

¡Vaya Par de Raperos!

- Mega Drive
- Sega
- Enero

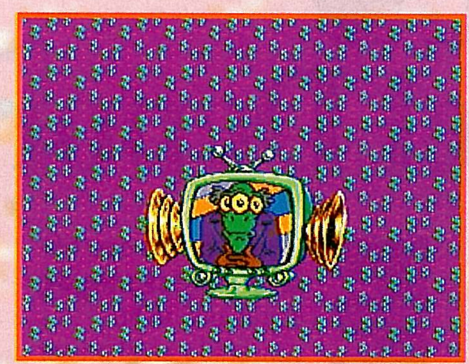
Generalmente, la imagen que tenemos de un extraterrestre es la de un ser de formas monstruosas que babea a través de una boca llena de dientes afilados. O al menos así nos los presentan en las películas, porque en esta redacción todavía no hemos visto uno de verdad ¡Y eso que algunos compañeros se ajustan perfectamente a esta descripción cuando llega la hora de comer!

ToeJam & Earl 2

Por eso, cuando aparecieron **«Toejam y Earl»** todos nos quedamos asombrados con su marcha rapera y su magnífico sentido del humor. Si os acordáis bien, en su primera aventura tuvieron serios problemas con su nave a la hora de volver a Funkatron, el planeta de donde procedían. Ahora, por fin, han conseguido regresar, pero al aterrizar se encontraron con una desagradable sorpresa: una banda de Earthlings (unos terrestres un poco gamberretes) se coló en la nave y está volviendo locos a los habitantes de Funkatron.

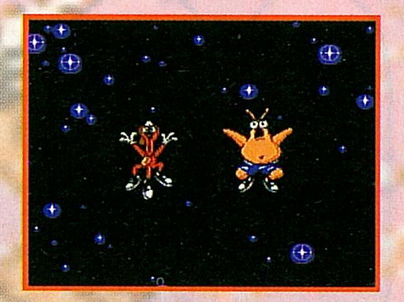
La misión de Toejam y Earl es, por tanto, **"cazar" a todos los Earthlings** que encuentren para así poder ponerlos en una catapulta que los lance de vuelta a la Tierra. Y como podéis imaginar, el extraterrestre de las tres piernas y su amigo gordinflón la afrontan con el mismo ritmo que ya demostraron en su primera aparición en cartucho. Pero la cosa no es fácil, porque su planeta está lleno de plantas exóticas con extrañas propiedades, subterráneos que recuerdan por sus llamas al mismo infierno, aguas profundas infestadas de peces raros y hasta marchosos espaciales con los que tendrán que disputar divertidísimos duelos de música funky.

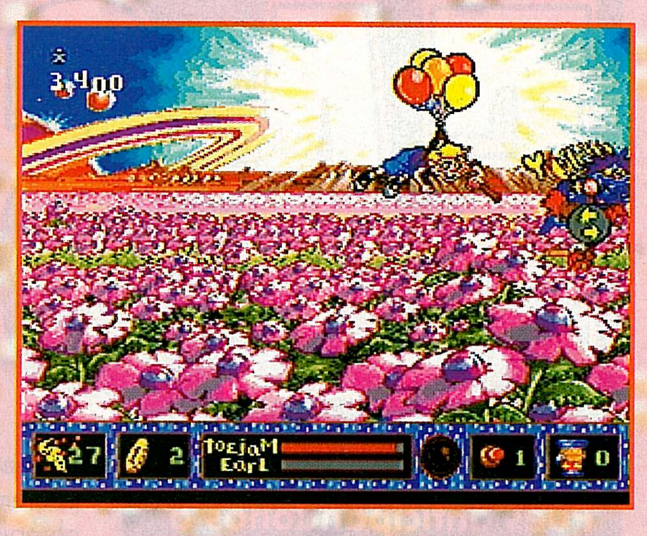
En esta aventura no podían faltar unos **gráficos originales** y un **colorido que se sale de lo habitual**, acompañados por un sonido cuya marcha sería capaz de poner a bailar hasta a los asistentes a un Congreso de Filosofía. Y si no os basta con disfrutar con Toejam o Earl, de uno en uno, podréis ver cómo bailan los dos a la vez con la opción de dos jugadores. Ya se oye la música rap en la lejanía, y eso es señal de que «Toejam and Earl 2» va a hacer su aparición muy pronto.



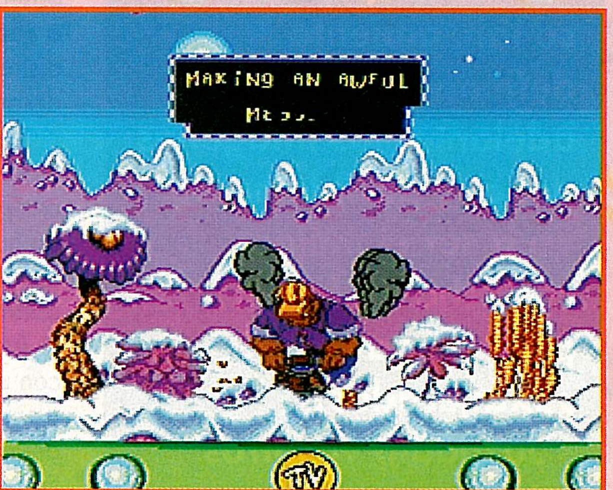
ToeJam and Earl vuelven con la misma simpatía de su primera aventura y con un ritmo que hará mover el esqueleto al más soseras.

Los tiempos han cambiado y ahora los que invaden planetas son los humanos. Vivir para ver.





Esta versión difiere de la primera en mucho, pero conserva toda su simpatía.



MEGA PREVIEW

El Rey del Deporte Rey

- Mega Drive
- Electronic Arts
- Diciembre

Hace algún tiempo os contábamos que la sección deportiva de la Compañía Electronic Arts estaba preparando algo muy gordo de cara a estas Navidades del 93. Pues anticipándonos a su lanzamiento definitivo, aquí os adelantamos imágenes del que posiblemente va a ser el mejor cartucho de fútbol para Mega Drive. ¿Exagerados? Juzgadlo vosotros mismos...

EA SOCCER

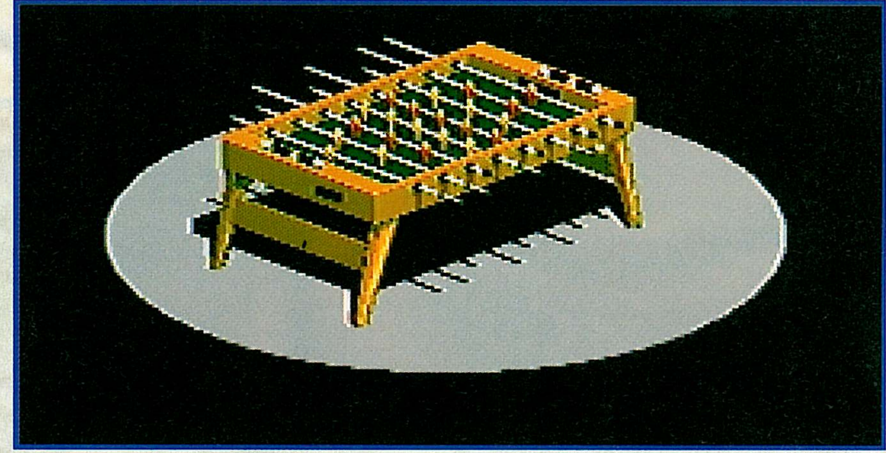
El juego cuenta con **16 imponentes megas,** con lo que se ha convertido en el primer videojuego de fútbol en emplear esta potente configuración. Esta poderosa apuesta ha permitido realizar la más increíble y cuidada animación de personajes con más de **dos mil secuencias** de movimientos (una "Chilena", por ejemplo, consta de 17 instantáneas diferentes del jugador). La visión del campo es diagonal y picada (30 grados isométricos), o lo que es lo mismo, la empleada habitualmente en las retrasmisiones de fútbol por televisión. Con esta perspectiva podremos observar **ocho o más jugadores** en pantalla y disfrutar de una visión impecable del desarrollo del juego.

Y para que terminemos de ponernos en situación, nada mejor que una completa y variada gama de espectaculares cánticos, gritos, aplausos y ovaciones del público que abarrota el estadio.

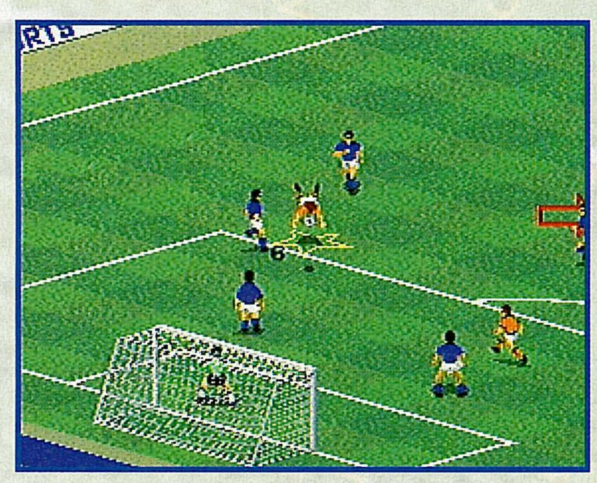
Todo estas bondades se redondean con un **amplísimo repertorio de opciones** entre las que cabría destacar la posibilidad de escoger el tipo de campo, el estado del terreno, la táctica y estilo de juego, el control del balón, los fueras de juego, el control del portero manual o automático, y la partipación en ligas, copas u otros torneos con otros siete equipos de los cuarenta integrantes.

Además tendremos la oportunidad de jugar **cuatro jugadores** simultáneos (con el adaptador propio de Electronic Arts, el 4 Way Play) para gozar en mútiple compañía de su enloquecedora jugabilidad.

No exageramos... se trata del **mejor y más espectacular juego de fútbol** para Mega Drive de todos los tiempos.



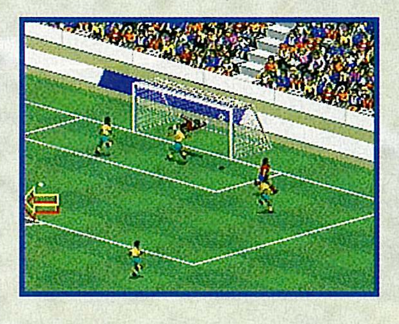
Con este «EA Soccer» Electronic Arts ha conseguido traer el mejor fútbol a nuestras consolas.

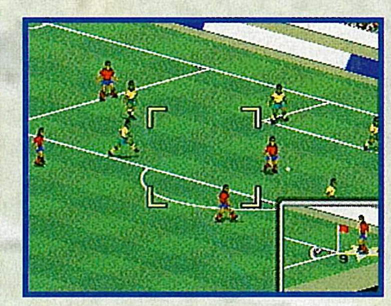


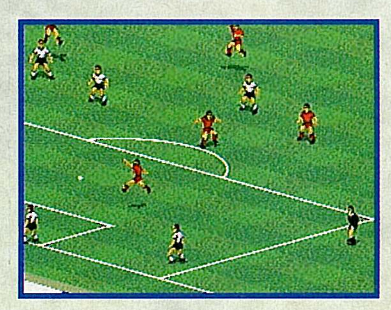
Game Setup

Idioma	Español
Juego	Exhibición
Equipo 1	España
Equipo 2	EA All Stars
Medio Tiempo	4 Minutos
Porteros	Computadora

Una perspectiva acertada y una animación de lujo os transportarán al corazón del deporte rey, donde podréis elegir entre 40 equipos nacionales. Muchas, muchas opciones de juego y una exquisita jugabilidad os harán sentir toda la emoción de las grandes tardes de fútbol.







ras portátiles...pero no hay color."

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!

GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!

SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.

Como a buen seguro recordaréis todos los fans de Sonic, el veloz erizo tuvo que luchar en su última aventura por recuperar las seis Esmeraldas del Caos, que deben estar unidas para que la paz y el equilibrio reinen en la Isla del Sur.

Pues bien, después de haberlo conseguido, Tails y él decidieron darse a la buena vida: se fueron de vacaciones a tostarse bajo el sol caribeño. Pero al llegar a su destino descubrieron que la compañía aérea había enviado por error su equipaje a Sebastopol. Para olvidar tan desastroso acontecimiento, esa misma noche salieron de picos pardos por la ciudad, aunque su único éxito fue coger un ardor de estómago de los que hacen época tras una cena típica del país.

SONIC CHAOS

¡Ya Te Echábamos de Menos!

Como no todo podía salirles mal, a la mañana siguiente los dos amigos fueron a comprar unos souvenirs, y después de mucho buscar encontraron una auténtica ganga: un pobre ignorante les vendió unas cerámicas antiquísimas de valor incalculable. Lástima que no cayesen en la cuenta de que una de las inscripciones jeroglíficas que llevaban talladas decía "Made in Taiwan".

Finalmente, Sonic y Tails pudieron viajar de vuelta a su Isla, donde la tranquilidad del hogar les esperaba. O al menos eso creían ellos, porque, nada más llegar, un terremoto hizo temblar la tierra. Cuando paró, vieron que las Esmeraldas

Este juego no te decepcionará en ningún aspecto. Al contrario. Y es que Sonic sigue siendo mucho Sonic.

Sega • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Ninguna • Fases: 6

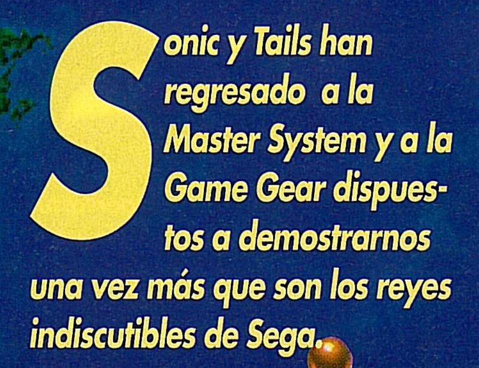
PRIMER CONTACTO

De todos es conocida la afición de Sonic a la velocidad, ¿verdad? Pues en este juego nuestro héroe favorito seguirá teniendo la oportunidad de disfrutar a sus anchas a través de laberintos, cuestas y curvas, que pasará corriendo o transformado en una bola que se desplaza a una velocidad vertiginosa. Cientos de anillos que recoger y seis Esmeraldas del Caos son su objetivo. Pero, ¡cuidado!, como siempre el Dr. Robotnik acecha detrás de cada rioncón...

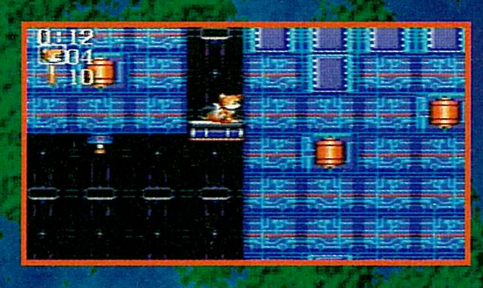
del Caos habían desparecido de nuevo, con lo que la Isla del Sur corría el peligro de hundirse en el Océano. Y detrás de este suceso tan desastroso estaba, sin ninguna duda, la mano del Dr. Robotnik.

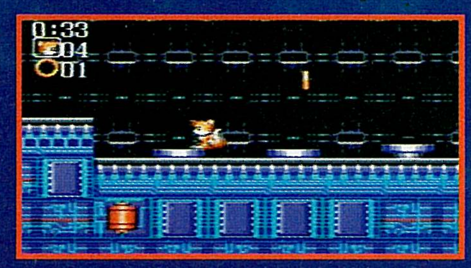
Una nueva aventura empieza así para Sonic y Tails, y nace también un nuevo videojuego con esta singular pareja como protagonista.

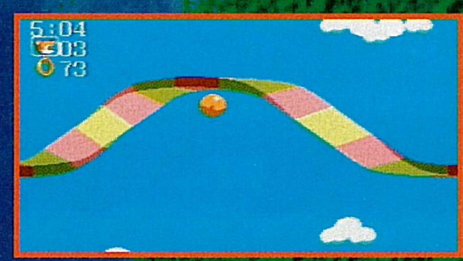
La primera y gratísima sorpresa que vas a encontrar en él es la posibilidad de decidir con cuál de los dos protagonistas quieres jugar cada fase. Así podrás disfrutar con las supercarreras de Sonic o con el simpatiquísimo vuelo de helicóptero que puede realizar Tails con su cola. Con uno o con otro, el objetivo es el mismo: si quieres salvar la Isla del Sur tienes que recuperar las seis Esmeraldas del Caos, y para ello deberás atravesar las

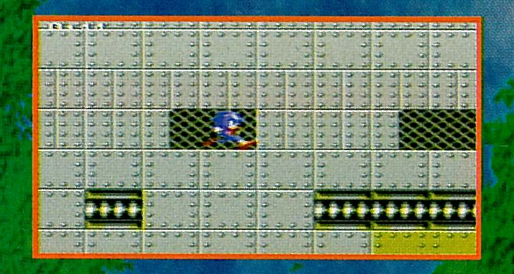


Sonic y Tails han regresado a la Master System y a la Game Gear dispuestos a demostrarnos una vez más que son los reyes indiscutibles de Sega.









Sea para la consola que sea, Sonic y Tails mantienen siempre su genialidad, su velocidad y a su eterno rival, el Dr. Robotnik. En este ocasión, además, nos presentan seis peculiares fases y miles y miles de sorpresas. ¡No nos podían defraudar!

En este supercartucho puedes elegir jugar en el papel de Tails. El pequeño zorro sigue el mismo camino hacia el estrellato que su amigo.

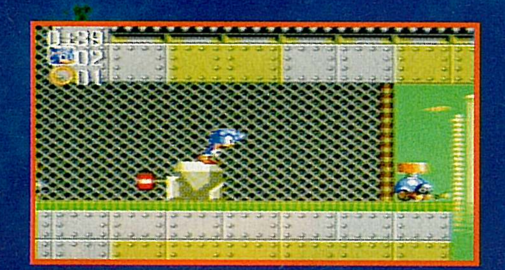
Si algo bueno tiene Robotnik es su imaginación. No pierdas de vista los mil artilugios que ha inventado.

diferentes fases a toda velocidad recogiendo el máximo número de anillos posible.

Por delante tienes seis zonas distintas, que responden a estos peculiares nombres: "Zona del Cerro Turquesa", "Zona de Gigalópolis", "Zona del Huevo Durmiente", Zona del Cerro Verde Mecha", "Zona del Planeta Aqua" y "Zona del Huevo Eléctrico". En ellas te esperan retorcidas cuestas, pasadizos, resortes que te hacen saltar más alto, laberintos y, por supuesto, docenas y docenas de anillos. La importancia de estos aritos es fundamental, porque aparte de servir para salvarte la vida, con cien de ellos tendrás acceso a una Etapa Especial donde debes buscar una de las Esmeraldas que necesitas para cumplir tu misión.

El viaje, como cabía esperar, no es ningún caminito de rosas para nuestra pareja, ya que entre otros peligros se pueden citar, por ejemplo, a los malencarados robots que hay al final de cada zona, o el combate que te enfrenta contra el propio Dr. Robotnik como "traca final" del juego.

Menos mal que por el camino puedes recoger numerosos artículos especiales



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Todo tipo de escenarios, a cada cual más colorista, y un scroll suave como una pluma. Magníficos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

¿Qué te vamos a contar? Sonic sigue estando tan ágil y rápido como de costumbre.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La música tiene tanta marcha como los protagonistas, y la abundancia de efectos es como para empacharte.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Quien no quede enganchado con este cartucho es que tiene horchata en las venas.

¡ROBOTNIK HA VUELTO!

Como lo oyes. El Dr. Robotnik parece vivir nada más que para hacer la vida imposible a Sonic y Tales. Fíjate en los artefactos que ha inventado para evitar que recuperen las Esmeraldas del Caos y estate alerta, porque todavía guarda más ingenios mecánicos en su particular garaje. Los hay con mala sombra.

que encontrarás casi siempre dentro de monitores y que te servirán de ayuda. Entre ellos se cuentan los superanillos (que valen por 10 anillos normales), los superzapatos o los zapatos-cohete (que hacen todavía más vertiginosa tu velocidad) o un utilísimo poder que te hará invencible durante cierto tiempo.

Todos estos alicientes y muchos más presenta el retorno de Sonic y Tails a la Master System, la esperada vuelta de unas estrellas que nunca han perdido ni perderán su gancho.

Nosotros ya hemos sucumbido ante su irresistible atractivo. ¿Podrás aguantar tú sin probarlo?

TOTAL 94

OPINION

Como es lógico, Sega se vuelca cada vez que crea una nueva aventura de su mascota. T este caso no es la excepción. No es de extrañar, por tanto, que el resultado de este esfuerzo sorprenda muy agradablemente, no tanto por su originalidad (el juego es básicamente igual que los anteriores) como por su sobresaliente nivel gráfico y sonoro.

Los 8 bits de esta consola están aprovechados al máximo, y eso se nota cuando te pones delante de la pantalla. Juegos como éste dan un nuevo impulso a la Master System ¡Sonic ha vuelto a cautivarnos!

Sonic seguirá siendo la estrella indiscutible de Sega mientras protagonice juegos tan imaginativos como éste.

Acción Mutante

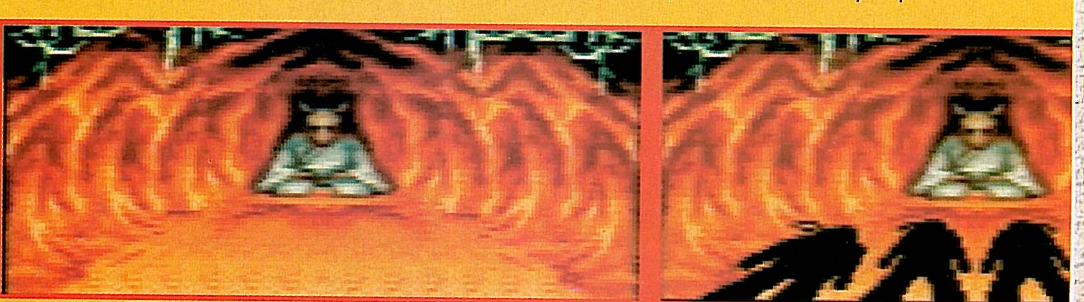
TodoSega RECOMENDADO TodoSega

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

En el cuartel general de las tortugas ninjas sólo se oían risas y aplausos. El ambiente era el típico de una gran fiesta llena de refrescos y enormes pizzas.

Donatello, Michaelangelo, Raphael y Leonardo estaban pasando un agradable rato en compañía de Carmen Sevilla y su Telecupón. Que si arriba, que si abajo, que si Piscis o Escorpio, Reyes ¿eres niño o niña?, aquí Carmen, aquí... en fin, todas esas ocurrencias de nuestra entrañable presentadora que tanto divierten a jóvenes y pensionistas, a mutantes y a tortugas.

En este festival de humor estaban sumergidos nuestros protagonistas cuando irrumpió en la pantalla la horrible cara de Shereder. Algo gordo debía haber ocurrido. Efectivamente, el gran maestro de las Tortugas Ninja ha sido secuestrado por el repulsivo Cerebro Rojo Shereder y trasladado al Planeta Dimensión X. Y como las malas noticias nunca llegan solas, Cerebro les ha preparado un recibimiento de los que no se olvidan ya que



Konami • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1ó2 • Niveles dificultad: 8 • Continuaciones: 8 • Fases: 9-88

Cada personaje cuenta con un amplio repertorio de golpes especiales y magias fácilmente ejecutables.

Este Torneo "accidental" ocasionado por el secuestro del Maestro Splinter nos da la oportunidad de participar en la clásica competición de lucha "uno contra uno". En ella será fundamental el dominio de los golpes especiales y, cómo no, de nuestra defensa para bloquear el ataque siempre peligroso de los clones creados por Shereder. En esta instantánea hemos captado una pequeña discusión entre dos de nuestros héroes para ver quién es el que paga la pizza que han encargado.

ha creado unas réplicas clónicas de las cuatro tortugas y de sus cuatro acompañantes: Casey, Ray, April y Sisyphus.

Tras un rápido viaje, nuestros ocho guerreros van a iniciar uno de los torneos de lucha más increíbles en la historia de Mega Drive. En el primer modo de competición, un luchador se enfrenta a los ocho esbirros clónicos de Shereder y, si consigue vencerlos, tendrá que medirse a Triceraton, un mutante de dinosaurio y cocodrilo del Ebro, cuyos golpes más característicos son el "Rodillo Tronchacocos" y la "Dentellada Nete". La otra modalidad, el Torneo, es mucho más compleja ya que nuestros amigos deberán superar ochenta y ocho combates con el poder de una única barra de energía. Si derrotan a los clones y a Triceraton, tendrán la oportunidad de medirse a dos nuevos y rocosos enemigos: la Guerrera Karai y el

Algunos escenarios esconden un mundo bajo su suelo. Unos cuantos golpes al rival y el paso será automático.

Tortugas y otros Héroes

Esta es la espectacular banda que los buenos han formado para rescatar al Maestro Splinter de la garras del malvado Shereder. Además de nuestras archiconocidas Tortugas Ninja, el equipo "Pizza" cuenta con la ayuda de la reportera April y de otros tres monstruos de la lucha: Ray, Sisyphus y Casey. Con ellos y tu habilidad guerrera, esta batalla está prácticamente ganada.

Robot Lanzacohetes Krang. Luego, todos los personajes se irán alternando hasta completar tan abultadísima cantidad de combates.

Sinceramente, no creemos que exista una persona capaz de superar esta modalidad de Torneo aún con los siete créditos y en los niveles más fáciles.

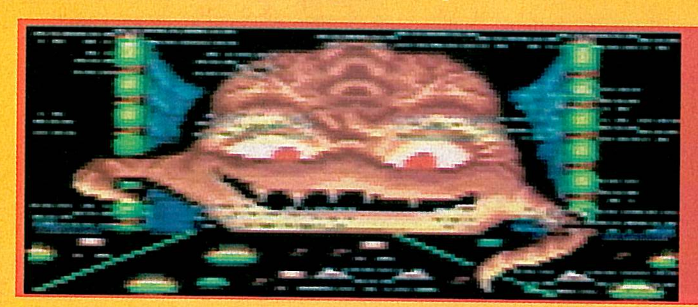
En su conjunto, el juego guarda gran similitud con programas de lucha como «Street Fighter II» o «World Heroes» en cuanto a los movimientos especiales de los guerreros y la forma de ejecutarlos, y algunos de los personajes no dejan de tener un parecido asombroso con protagonistas de esas versiones.

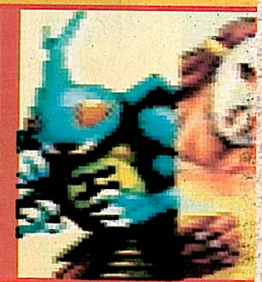
Esta circunstancia nos da la oportunidad de disfrutar de una gran variedad de golpes, fácilmente ejecutables, y de ocho niveles de velocidad y dificultad seleccionables.

Por otra parte, los escenarios presentan interesantes coloridos y formas, y son especialmente atrayentes aquéllos que bajo su suelo contienen otro mundo.

En cuanto a la música, los amantes de

Este Torneo de Lucha de las Tortugas Ninja tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en el preferido de los aficionados a este género de juegos ¡por muy exigentes que sean!





los ritmos modernos y marchosos tienen una buena oportunidad de disfrutarlos en el amplio y variado repertorio que presenta el cartucho.

Los aficionados a los programas de lucha impecablemente realizados y, por supuesto, a las arriesgadas aventuras de las tortugas guerreras, tienen una ocasión de oro para ampliar su imaginación.

1UP 062100 HI 336700 2UP 028900 SISYPHUS 93 SISYPHUS 0/3 0/3

1UP 000000 HI 057300 2UP 032700 LEONARDO 97 LEONARDO 0/3 1/3

Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 $\textcircled{9}$ 10

Originales, bonitos y coloreados. Los sprites de los personajes son grandes y bien definidos.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 $\textcircled{9}$ 10

Aunque muy buenos, son una réplica de otros movimientos ya conocidos en otros juegos.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 $\textcircled{8}$ 9 10

Música marchosa, rapera y con ritmo para un juego con mucha acción. Los efectos tienen buen nivel aunque hay alguno que produce risa.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 $\textcircled{8}$ 9 10

Con ocho niveles de dificultad y velocidad, la jugabilidad está asegurada, excepto en la modalidad de Torneo.

OPINION

El juego de lucha de las Tortugas Ninja sólo tiene una pega: ha nacido en mala época. Tras la aparición de «Street Fighter» y «Mortal Kombat», la calidad de este cartucho puede quedar un tanto oscurecida y no sería de extrañar que quede en un segundo plano, lo cual sería una injusticia. «T.M.N.T Fighting» cuenta con unos escenarios muy vistosos, originales y llenos de sorpresas, con gran variedad de personajes cuyos golpes especiales son una mezcla de varios programas exitosos, con una banda sonora de lujo y unos efectos vigorosos a base de digitalizaciones. En fin, un juego completo y bien realizado que no hay que dejar pasa por alto.

TOTAL 89

Un juegazo cargado de acción y buenos gráficos. Las Tortugas, ahora más Tortugas que nunca.

La Ley del Más Rápido

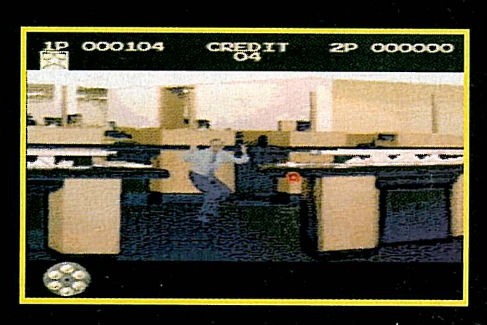
Lethal Enforcers

La carta de la Comisaría Central llegó por la mañana. Para mi sorpresa, había sido admitido a pesar de no haber aprobado tres de las cinco pruebas realizadas. El Comisario Ciruelos me explicó que en la situación en que se encontraban las calles eran más necesarios policías con buena puntería que agentes con conocimientos de leyes. Esta ciudad se había convertido en la cueva de las peores bandas armadas de los EE.UU. y sólo un tirador de primera podía contar con algunas posibilidades de sobrevivir en la jungla de asfalto. Mi prueba de tiro había resultado ser la mejor de los últimos 20 años y si el informe presentado por el ejército no mentía, yo, J.C. Kid "The Shaggy-Trachman", acababa de incorporarme a las Patrullas Metropolitanas.

Para superar con éxito cualquier misión será fundamental que no haya ninguna víctima inocente.

ATRACO AL BANCO. DÍA 1

A las pocas horas de patrullar con mi nuevo compañero, el veterano Marshal De la Fuente, recibimos en la emisora la clave 903 o lo que es lo mismo, un atraco a mano armada y con rehénes en un Banco de la calle 14. Después de un largo intercambio de disparos en el interior de la sucursal, los atracadores intentaron la fuga en coche tras escapar al cerco montado en la parte posterior del Banco. El momento más crítico llegó al enfrentarnos a los proyectiles lanzados desde una furgoneta a toda velocidad por el Jefe de la Banda Olimac, Manolo Sánchez. Una vez reducido, lo transladamos a comisaría y redactamos el obligado informe antes de irnos a dormir.



Konami • Arcade • Jugadores: 1-2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 5 • Fases: 5

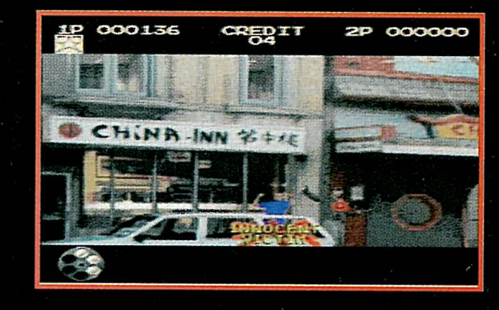
CHINATOWN. DÍA 2

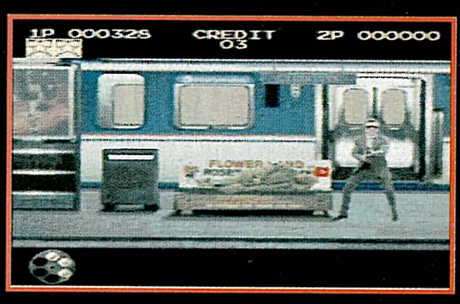
La segunda jornada de patrullero resultó aún más movida.

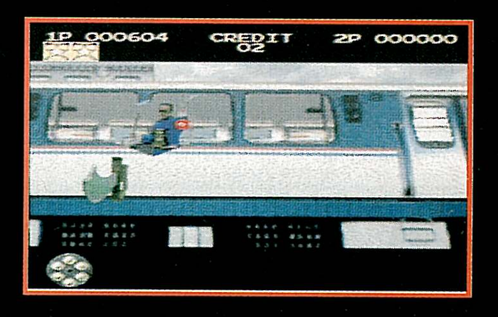
En el corazón del Barrio Chino había estallado una guerra entre los siete clanes Orientales y sus calles infestadas de tiradores y navajeros eran la versión amarilla del Infierno.

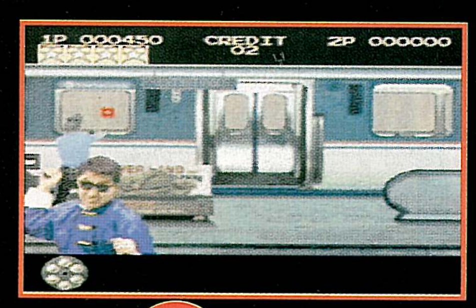
Persiguiendo a un sospechoso, nos adentramos en el Metro sin esperar a los refuerzos y caímos de lleno en una encerrona del omnívoro Chos-King.

Después de un interminable combate, mordió el polvo y fuimos propuestos para una medalla.



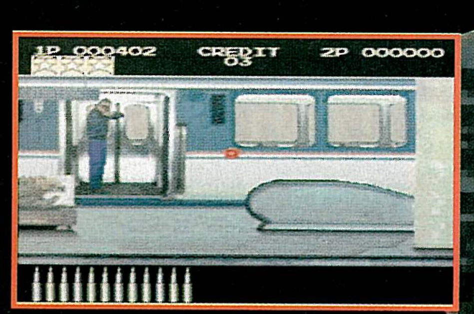






En tan solo cinco fases, podrás hacerte dueño de la situación. Tus aciertos dependen de tu puntería y, lo más importante, de no herir a personas inocentes.

Conviene no perder de vista la munición . Quedarse sin balas significará una muerte segura.



GRÁFICOS FX

La moda de las digitalizaciones de imágenes parece haber calado en la programación de juegos para CD. En esta ocasión, nos encontramos ante un nuevo avance en la definición y tratamiento de imágenes reales. El resultado es bastante acertado aunque algunos parpadeos en las secuencias de movimientos de los protagonistas podrían haberse eliminado.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un amplio repertorio de melodías con mucha guitarra y ritmo a tono con la intensidad de la acción trepidante de la pantalla. Esta acertada banda sonora está acompañada por frecuentes digitalizaciones de voz y gritos de los actores, y espectaculares efectos especiales de todo tipo. Uno de los aspectos más conseguidos del juego.

TÉCNICA CD

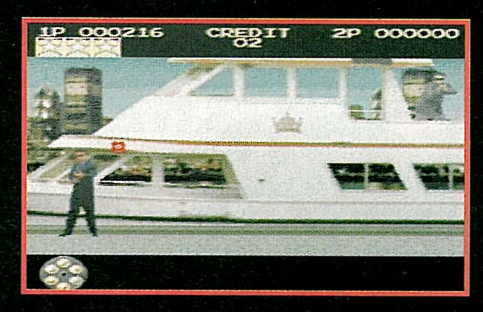
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

«Lethal Enforcers» debe ser uno de los pocos compactos que carece de una presentación o historieta que nos introduzca en el meollo del juego. Esta singularidad no dismunuye los valores de este disco en el que la acción se desarrolla en varios planos laterales y en otros tantos de profundidad de campo. Sencillo, pero efectivo y muy divertido.

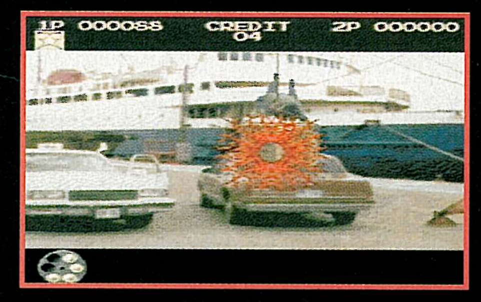
En pocos minutos creerás estar inmerso en la mayor operación policiaca de todos los tiempos. No cabe mayor realismo.

SOS AIR. DÍA 3

Una semana más tarde los empleados de la Agencia Nacional de Prensa fueron secuestrados en el avión dispuesto por la empresa para sus vacaciones en Acapulco. El grupo armado Terra se hizo fuerte en las pistas y como sus peticiones eran inaceptables, fue necesario el empleo de la fuerza. Gracias a la rápida y acertada intervención de nuestro departamento en esta crisis, los 43 integrantes del comando y su cabecilla Fotoshós fueron desarticulados y puestos a disposición del Juez.

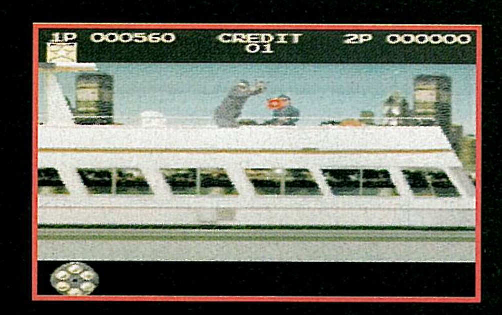


A las 9.33 comenzó una operación por aire, tierra y mar contra los narcotraficantes colombianos. Los narcos, fuertemente armados y en un número muy superior a lo previsto, protagonizaron uno de los enfrentamientos más sangrientos de los últimos siete años. Detenido el Capo Rufiantes cuando intentaba huir en helicóptero, sus hombres optaron por deponer las armas.



La operación "Ratonera" contra los cientos de narcos es una prueba de reflejos, rapidez y puntería.

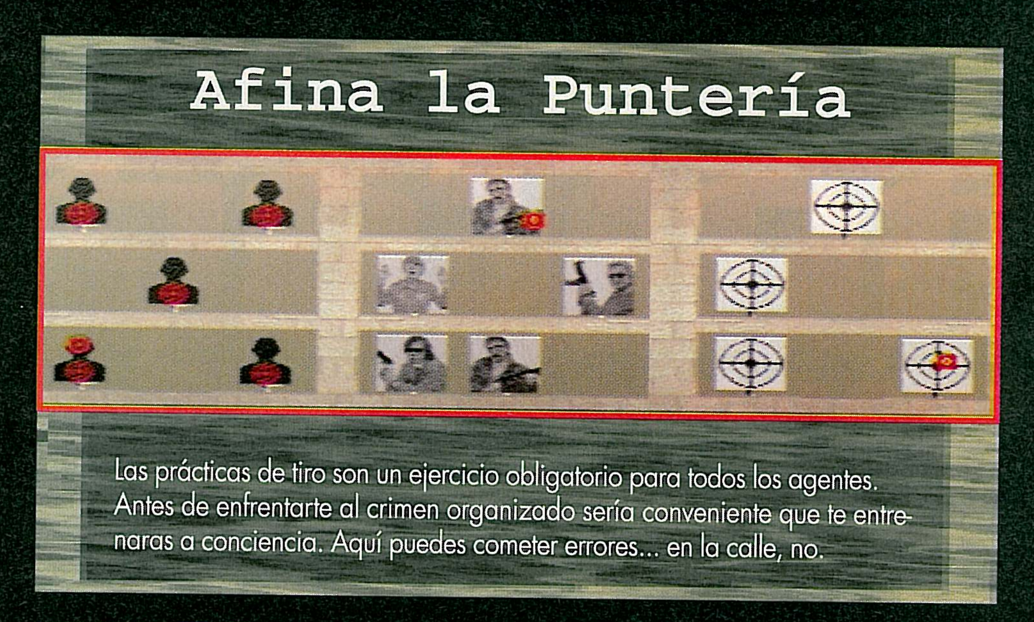
RATONERA. DÍA 4



Los Jefes de final de fase, los enemigos más temibles, son una grave amenaza para las cinco vidas del juego.

Poderosos Argumentos

Además de nuestro arma reglamentaria, a lo largo del juego tendremos la oportunidad de agenciarnos otros potentes y convincentes "argumentos", como ametralladoras, pistolas Star, revólveres Magnum, lanzagranadas y metralletas tipo Zetta. Cada arma es apropiada para un tipo de acción y se pierden al recibir un impacto.

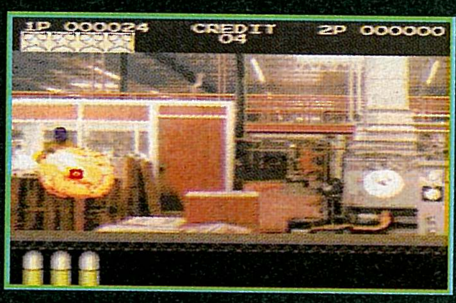


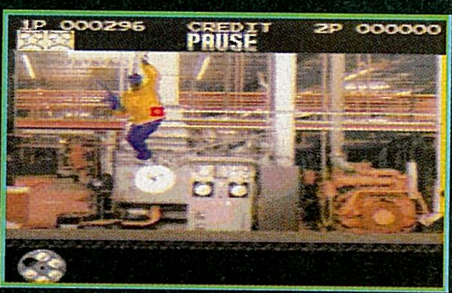
LABORATORIO. DÍA 5

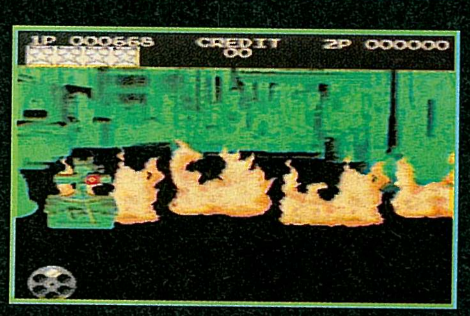
Con la información obtenida del capo colombiano, nos preparamos para desmantelar el laboratorio de estupefacientes camuflado en una industria química local. El asalto por sorpresa no lo fue tanto y nos vimos envueltos en una dura refriega con los hombres de Rufiantes y sus robots ametralladoras.

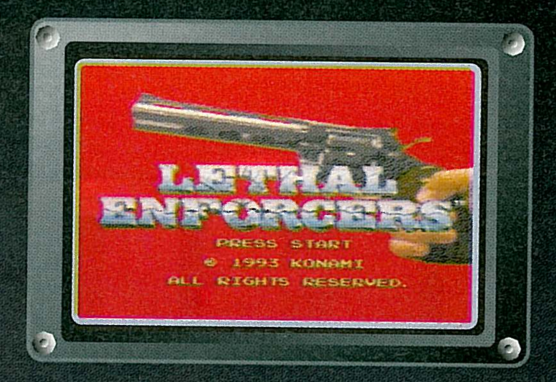
Aprovechando la confusión, el químico y el hermano del jefe probaron una fuga en helicóptero, pero sin suerte.

Al terminar tan dura operación, cursé mi renuncia en el Cuerpo y probe suerte como periodista.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Digitalizaciones con un nivel más que aceptable de definición y unos escenarios cuidadosamente seleccionados que recuerdan a las recreativas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Los personajes sufren un ligero parpadeo y en algunas ocasiones, parece como si faltaran fotogramas. Pese a esto, son bastante buenos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La acción tiene un importante apoyo en las melodías marchosas y en los vigorosos efectos especiales, como disparos o gritos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Este es el aspecto más relevante del disco tanto en la modalidad de uno como en la de dos jugadores. Totalmente irresistible.

OPINION

La conversión para Mega Drive del juego de recreativa «Lethal Enforcers» puede considerarse como una de las que se han realizado más rapidamente en la historia del videojuego.

Sin embargo esta prisa no parece haber afectado a su correcta realización, ya que se mantiene la calidad de las digitalizaciones de imagenes y voces, el mismo ritmo frenético y adictivo, la dificultad alta pero muy jugable, la marchosa banda sonora y los espectaculares efectos especiales. Aunque sus cinco fases puedan saber a poco, su tamaño y los tres niveles de dificultad compensan. En cuanto a la pistola opcional, aporta una sensación diferente que no podemos dejar de recomendarte experimentar.

TOTAL 87

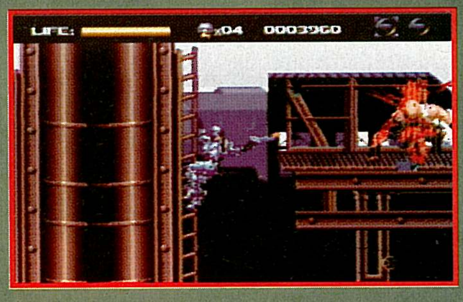
Totalmente indispensable para los aficionados a la puntería y a la acción trepidante.

Almas de Metal

RoboCop versus Terminator

Los habitantes de Detroit llevaban una buena temporada tranquilos después de que la compañía Skynet sacara a la calle al ingenio policial más avanzado que se pudiera imaginar: Robocop, el agente mitad hombre-mitad robot, había hecho que la ley se cumpliese a rajatabla en la ciudad.

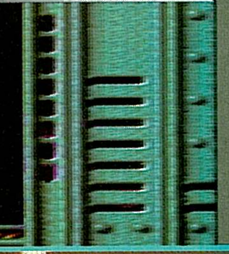
Desde que este superpolicía patrullaba las calles, no habían vuelto a repetirse las escenas de bandas callejeras asaltando los quioscos para llevarse el último número de TodoSega, el

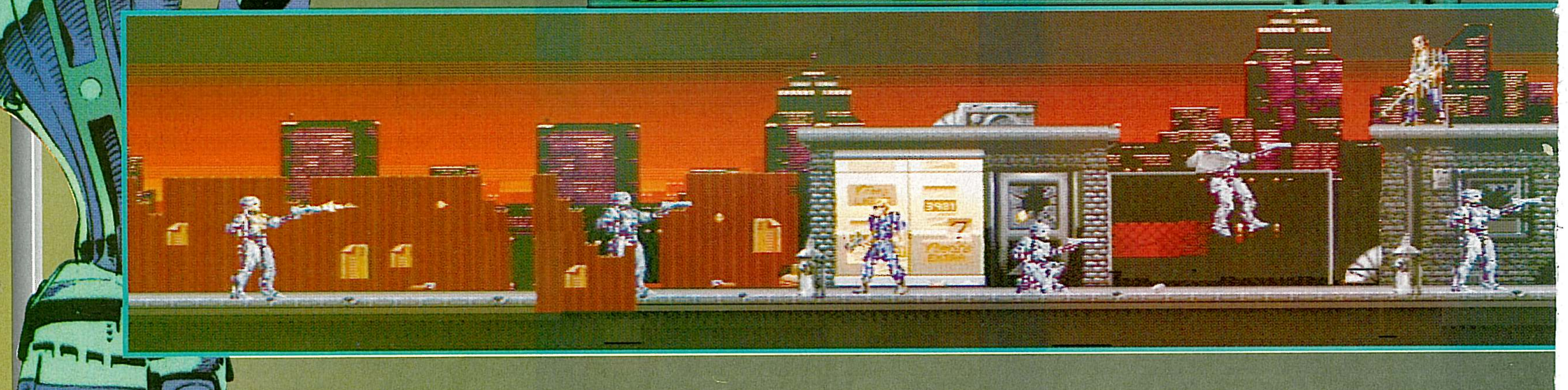


TodoSega RECOMENDADO TodoSega

PRIMER CONTACTO

Los escenarios por los que avanza Robocop son muy variados, pero el planteamiento del juego es siempre el mismo: disparar, disparar y disparar. Eso sí, conviene que vayas recogiendo armas más potentes que la pistola con la que empiezas, porque los enemigos que te esperan son increíblemente numerosos (delincuentes, robots, terminators,...)





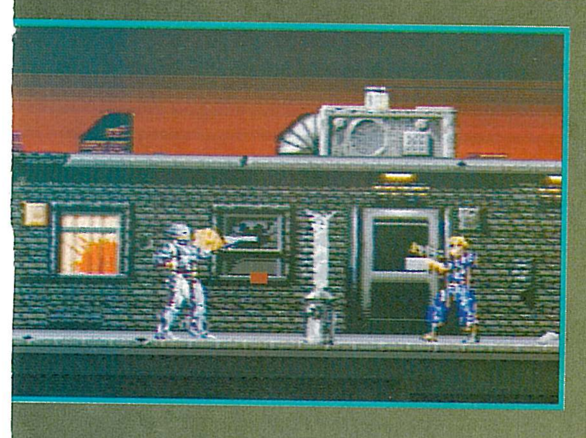
Virgin • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 12

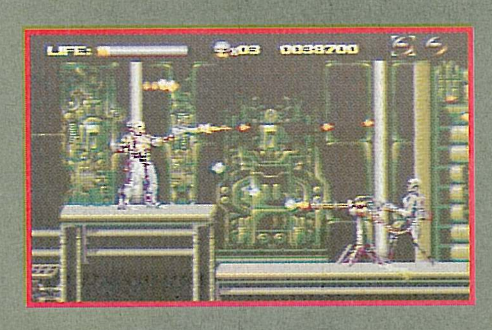
Terminator ha vuelto a la Tierra, pero aquí ya manda otro Robot: Robocop.

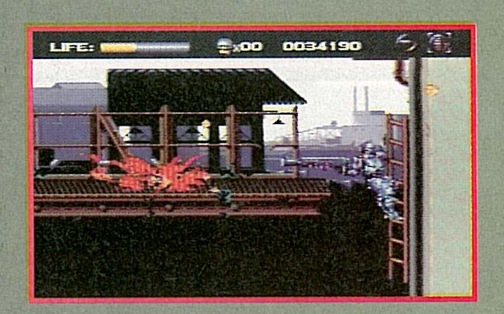
botín más apreciado entre ellos. Tampoco la mafia se había atrevido a seguir chantajeando a los fabricantes de papel higiénico bajo la amenaza de echar polvos pica-pica en los rollos. Ni siquiera estaba permitido que las revistas del corazón torturaran a sus lectores con insoportables exclusivas sobre el noviazgo de Chábeli, su boda, la luna de miel, el cumpleaños de su abuela, el catarro de un primo o la primera comunión de su sobrinita.

Años después, a la vista del éxito conseguido con Robocop, los de Skynet decidieron utilizar la tecnología empleada con él para fabricar un nuevo modelo de robot: el CPU Terminator. Sin embargo, algo salió mal, porque este nuevo ingenio estaba dotado de una inteligencia superior, pero tomó como objetivo el exterminio de la raza humana.

Conscientes de que el único que podía hacer fracasar sus planes era Robocop, los Terminator decidieron viajar al pasado para acabar con él. Comenzaba así un duelo entre dos verdaderos colosos con fines totalmente diferentes. Uno, defender la







Para enfrentarte a un ejército de Terminators no valen medias tintas. Hay que salir tan bien preparado como Robocop, que puede recoger en su aventura un número de armas tan variado como para no dudar en pasar fase tras fase hasta lograr su objetivo. Y es que más vale prevenir...

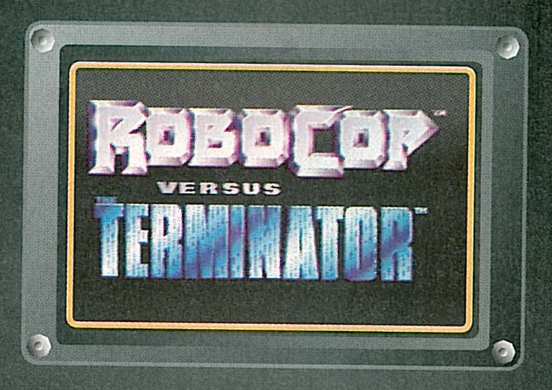
Robocop tiene la posibilidad de hacerse más fuerte a medida que vaya atravesando fases. Y le hará falta porque sus enemigos son increíblemente diversos y peligrosos.

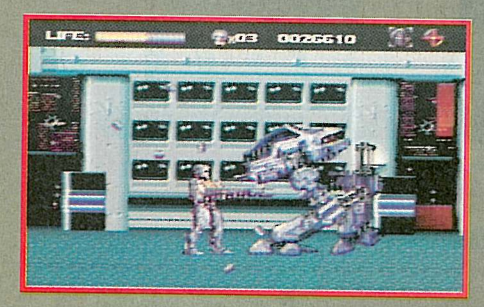
ley hasta la muerte; el otro, dominar el mundo a toda costa. Estaba en juego el futuro de los seres humanos.

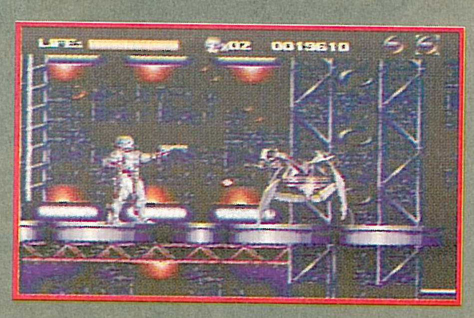
Con semejante punto de partida, y con semejantes protagonistas, ya puedes imaginarte lo que te espera en las distintas fases de este cartucho. Tú controlas a Robocop, y debes avanzar acribillando a tu paso a docenas de Terminators, delincuentes, ED-209 (robots policías controlados por los Terminator), Arañas mecánicas y otras máquinas programadas para matar.

Afortunadamente, durante la aventura tienes la posibilidad de aumentar tu potencia de ataque recogiendo distintas armas que encontrarás por el camino.

Gracias a ello enseñarás a tus enemigos lo que se siente cuando se recibe un disparo láser, un impacto de proyectil salido de un lanzamisiles o, por ejemplo, se te viene encima un enjambre de granadas dirigidas con el botón direccional de tu mando después de que las has disparado. La pena es que sólo se te permite tener dos armas distintas a la vez, que podrás usar alternativamente cambiándolas a tu antojo. Asimismo, cuando te ma-







Ahora tienes la oportunidad de revivir duelos tan legendarios como el de esta imagen. ¡De película!

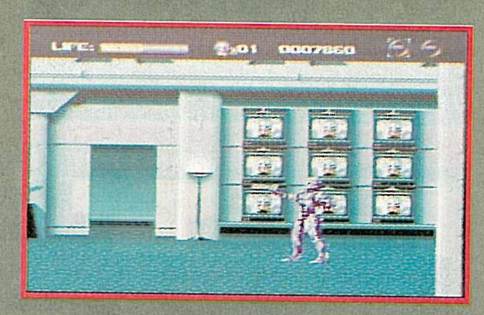
Gran variedad de enemigos y un arsenal compuesto por las armas más modernas, te están esperando.

ten perderás todas las armas que habías recogido hasta ese momento, y tendrás únicamente una potente pistola para hacer frente a las "sorpresitas" que te esperan más adelante.

Y "más adelante" significa doce niveles a cada cual más rebosante de espectacularidad, en los que atravesarás lugares que te aseguramos no son nada recomendables para tu salud: para empezar, las calles de Detroit, una planta de residuos tóxicos o un edificio de oficinas. Más tarde, Robocop rizará el rizo y viajará al mismísimo cuartel general de los Terminators a través del bunker subterráneo o la base secreta. Y para que no haya lugar a equivocaciones, antes del inicio de cada fase se le indicará el objetivo principal a conseguir, ya sea rescatar a unos rehenes, acabar con las cámaras de video que controlan sus pasos o eliminar a los temibles Terminators.

La batalla ya ha comenzado, y nadie puede escapar al espectacular desafío que supone la acción sin descanso del "Robocop vs Terminator".

¿Preparado para experimentar grandes emociones?



Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Devastadores. Los personajes son idénticos a los de las películas respectivas.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Te quedarás alucinado al ver el realismo absoluto con que se mueven tanto Robocop como sus oponentes.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los efectos sonoros no hacen más que añadir espectacularidad al juego, y la música no se queda corta.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nadie puede evitar el quedarse enganchado ante semejante avalancha de acción.

OPINION

Aquí llega un cartucho de los que merecen ocupar un lugar privilegiado entre los favoritos de todo aquél al que le guste ponerse ante una pantalla y disfrutar con una aventura que transmite energía en grandes cantidades.

Todo en «Robocop vs Terminator» desprende fuerza y acción: desde los impactactes gráficos hasta la música y los atronadores efectos de sonido, que son de un nivel pocas veces alcanzados en la Mega Drive.

Sin lugar a dudas, este videojuego debe ser, con toda justicia, una de las estrellas de tu colección privada. ¡No lo dejes escapar!

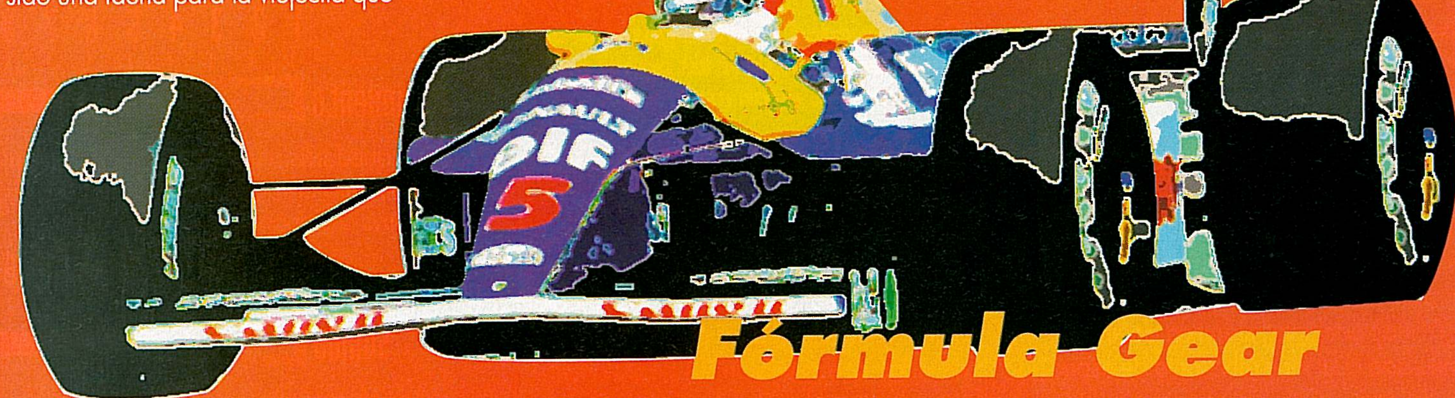
TOTAL 94

De esta pareja no se podía esperar otra cosa que acción sin respiro. Y no nos ha defraudado.

F1 GRAND PRIX

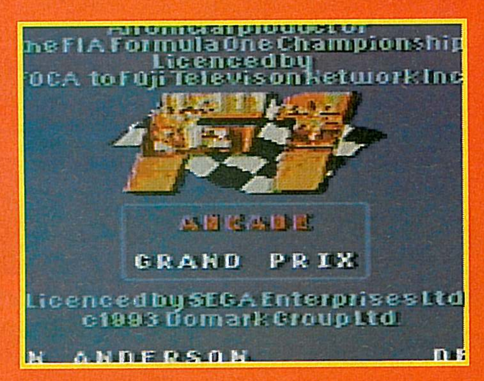
TodoSega RECOMENDADO TodoSega

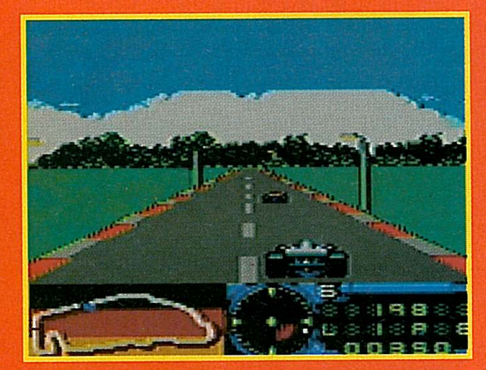
Fórmula Gear



Pues yo, la verdad, no entiendo la multa que me han puesto los de Tráfico. Reconozco que me gusta la velocidad y que a veces piso demasiado el acelerador (rara vez paso de los 220 km/h, que conste), pero esto de retirarme el carnet de conducir hasta que no logre terminar el «F-1. Grand Prix» de Game Gear me parece excesivo. Y todo por saltarme un semáforo nada más.

Hombre, ya se que lo de la pierna ha sido una faena para la viejecita que cruzaba, pero, al fin y al cabo, le queda otra. También es cierto que me empotré en el escaparate de una perfumería, ¡pero sé de buena tinta que iban a cerrarla para poner un "Todo a 20 duros"! Incluso el coche con el que choqué cuan-

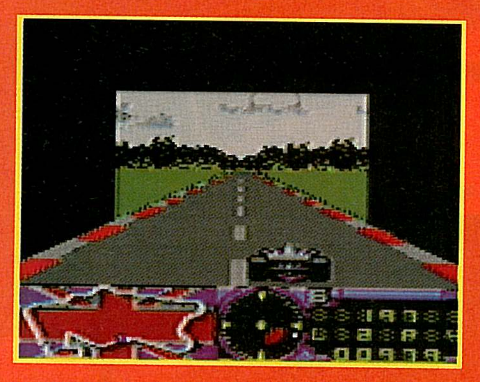


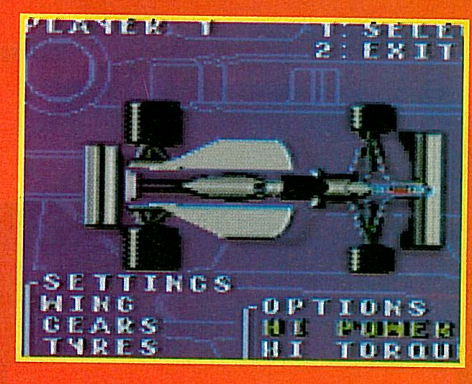


PRIMER CONTACTO

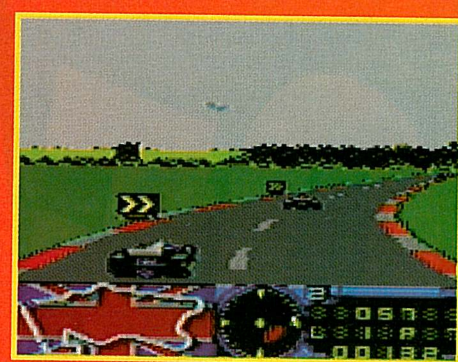
Estos son los ocho circuitos que tienes a tu disposición en el «F-1. Grand Prix». Una vez que conozcas cual va a ser el próximo, tendrás que adaptar tu conducción al recorrido, para lo cual es recomendable que te fijes en la zona del circuito por la que vas y que aparece después abajo y a la izquierda de la pantalla).
Cuando la carrera empiece, sólo tendrás que apretar el botón direccional a izquierda y derecha, el botón 1 para acelerar y el 2 para frenar (o cambiar de marcha si has decidido hacerlo tú). ¡La bandera de cuadros te espera!

Domark • Deportivo • Megas: 2 • Jug.: 1 • Niv. Dif.: 2 • Continuac.: Campeonato • Fases: 8 Circuitos





De los dos modos de juego, "Arcade" y "Grand Prix", el segundo es el que ofrece más opciones para diseñar tu bólido.

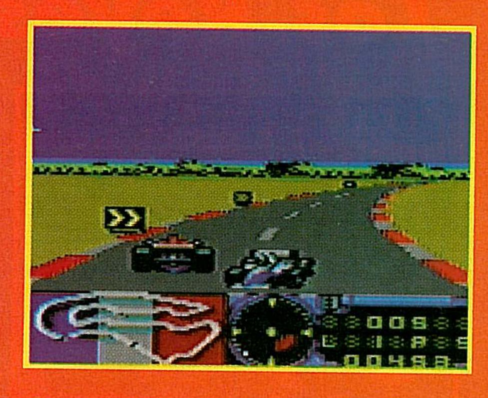


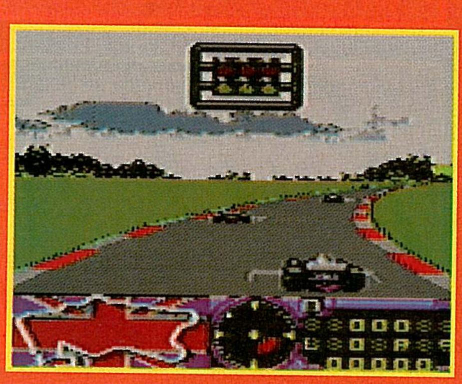
do intentaba huir no había pasado la "ITV", así que no tenía que estar circulando.

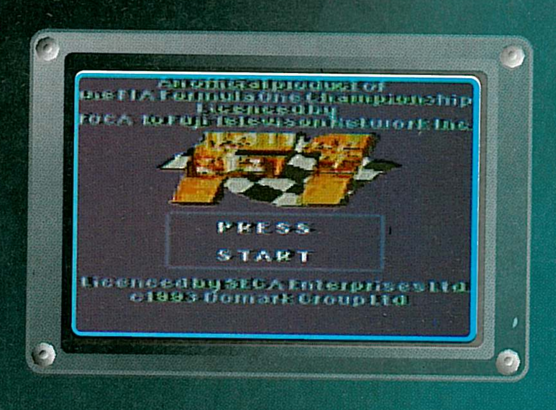
Me queda el consuelo de que este cartuchito está la mar de bien, con sus dos opciones de juego ("Arcade" o "Grand Prix"), sus 8 circuitos distintos y esa magnífica posibilidad de elegir entre dar 4, 8 ó 12 vueltas. Cuando quiero disputar un campeonato como los de verdad escojo el modo "Grand Prix", donde puedo competir con Prost y los demás ases de la Fórmula 1. Además, tengo la opción de elegir el grado de inclinación de los alerones de mi bólido, el tipo de neumático y de motor, e incluso si quiero que el cambio de marchas lo haga la computadora o yo mismo. Después, todo es cuestión de hacer un buen tiempo en los "entrenos" y lograr un puesto alto en la carrera para así obtener el máximo número de puntos posible..

Y si tengo ganas de pasar un rato emocionante, opto por el modo "Arcade", ya que en él estoy obligado a acabar en un puesto cada vez más alto conforme voy disputando carreras. A menos que consiga terminar, por lo menos, en la plaza que me indica la computadora antes de dar la salida, quedaré eliminado.

En fin, en el fondo me da igual, porque ahora en vez de pagar multas lo que hago es jugar otra partidita.







Gráficos (9/10)

Aparte de la variedad de circuitos, el realismo y la velocidad de tu monoplaza son de primera. ¡Vertiginosos!

Movimiento (9/10)

Scroll de lujo para un movimiento de lujo. Si te atreves, hasta puedes manejar tú el cambio de marchas.

Sonido (9/10)

La música suena durante la presentación y las pantallas de opciones. En carrera, sólo oirás el rugir de los motores y el chirriar de las ruedas.

Jugabilidad (9/10)

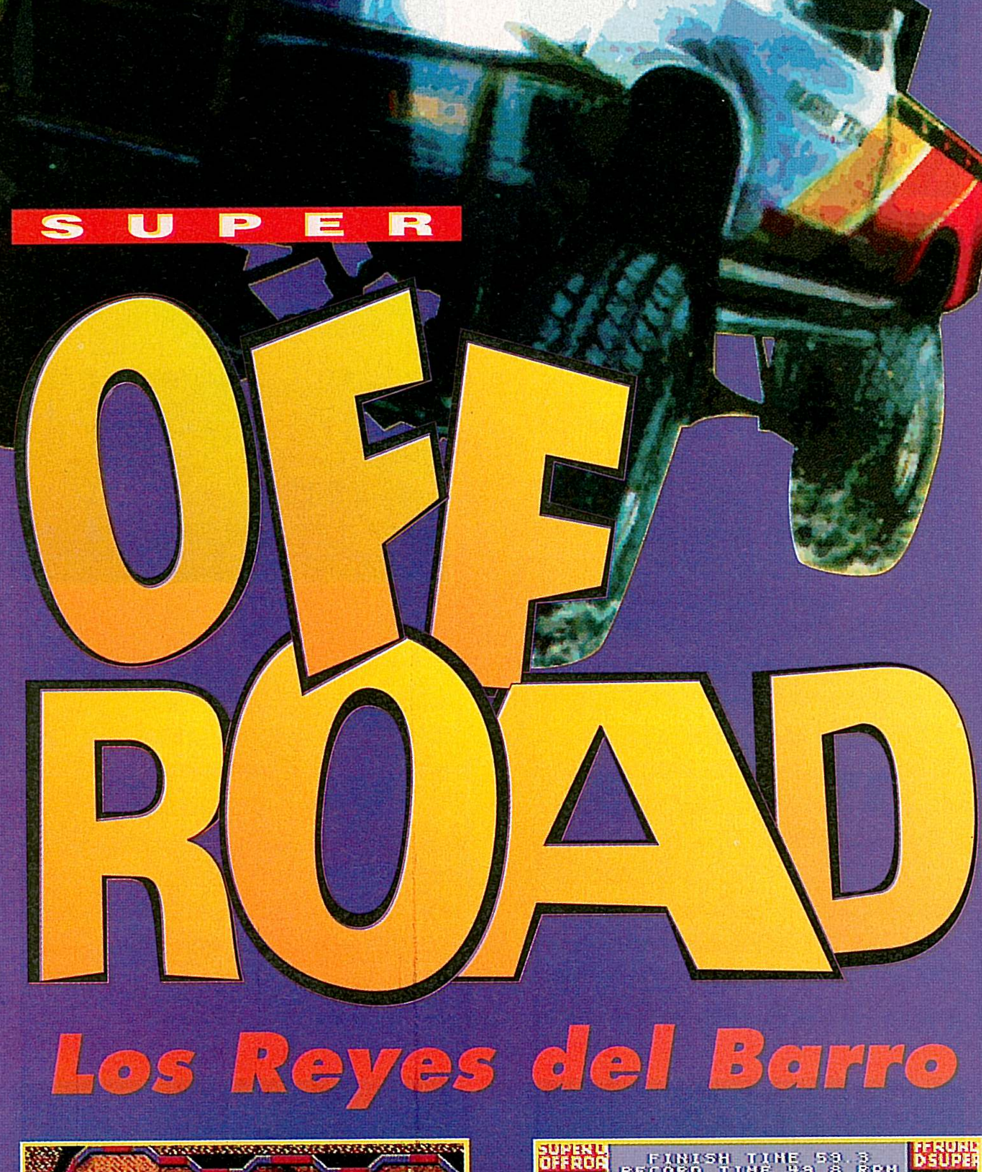
Tanto el modo "Arcade" como el "Grand Prix" suponen un apasionante reto para tu habilidad al volante.

OPINION

Después de ver juegos anteriores como el «Ayrton Senna's Super Monaco GP», se puede afirmar que el «F-1. Grand Prix» es el mejor cartucho de carreras que ha salido hasta ahora para Game Gear. La calidad de sus gráficos es magnífica, con una sensación de velocidad que te deja boquiabierto tanto por su suavidad como por su realismo. Además, los ocho circuitos, los dos modos de juego y las diversas opciones (número de vueltas, tipo de ruedas, cambio de marchas,...) aseguran una jugabilidad muy alta. Y como el sonido no se queda por debajo del nivel general, pues tenemos un juego especialmente recomendado para los amantes de la velocidad. ¡Y que lo disfruten!

Un juego espléndido con el que podrás sentir el vértigo de la Fórmula 1 en tu portátil.

TOTAL 94



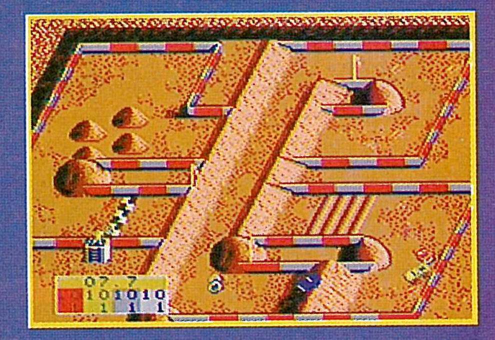
SUPER OFF ROAD

Los Reyes del Barro

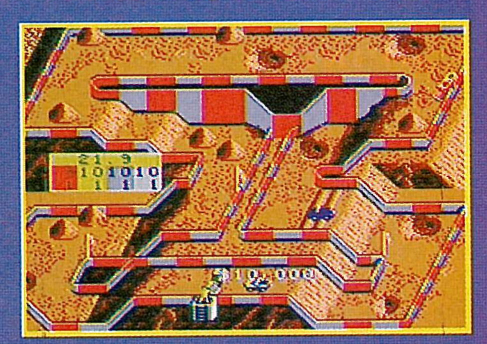
Sólo los que hemos competido alguna vez en este tipo de pruebas conocemos la verdadera dimensión de su dureza.

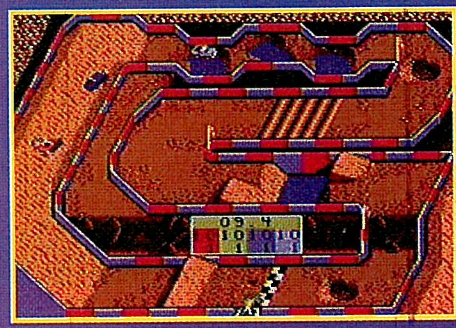
Circuitos llenos de giros casi imposibles, de rampas y montículos de inmensas proporciones, de pequeños mares y lagunas navegables, de saltos y voladas de vértigo... todo ello sin hablar de la increíble pericia de la que hacen gala algunos rivales. El cielo y el infierno nunca han estado tan cerca.

Pues estás de enhorabuena, amigo, porque desde este momento podrás vivir esta experiencia en tus propias carnes: la

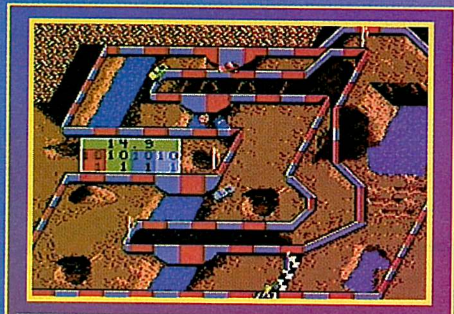


Está claro que la sencillez no está reñida con la diversión. ¡Que vienen curvas!



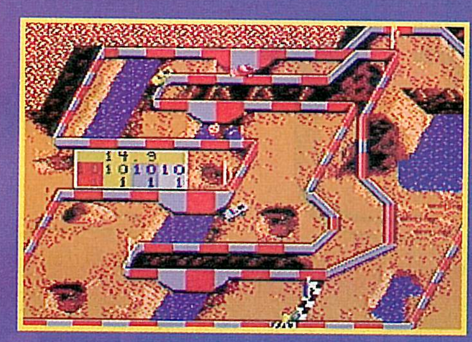


Virgin • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 24



PRIMER CONTACTO

Nuestro debút como profesional en la prestigiosa carrera «Super Off Road» será en uno de los circuitos más sencillos de campeonato: REDOUBT. En este primer recorrido será necesario evitar las charcas o nos veremos automáticamente frenados en nuestra marcha. Además del agua, deberemos afrontar con valentía las gigantescas rampas, los saltos y las curvas cerradísimas que componen esta "sencillita" prueba.

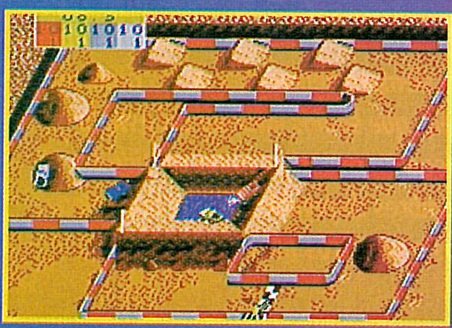


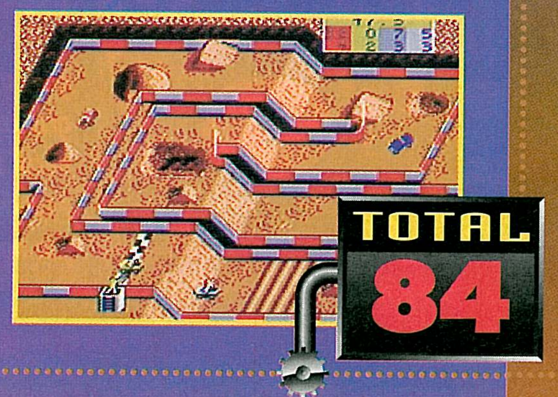
mayor competición de todoterrenos empieza a rugir en tu Master System.

24 duras pruebas, desarrolladas en doce circuitos diferentes, son el reto al que deberán enfrentarse los cuatros ases del volante inscritos en «Super Off Road».en el que no todo va a ser correr y correr. La preparación de los puntos vitales de nuestro todoterreno, como el motor, la amortiguación, las ruedas, serán fundamentales a la hora de cobrar ventaja. Todos estos elementos se conseguirán con el dinero obtenido en cada prueba y, para que nuestros créditos no se reduzcan, deberemos ganar obligatoriamente. Esta es una competición exclusivamente para campeones y no conviene olvidarlo.

El resultado de tanta competitividad es un cartucho altamente divertido, sobre todo en su modalidad de 2 jugadores, donde los "piques" pueden llegar a ser de antología.

Recomendado para los amantes de las carreras frenéticas.





Gráficos (1–10)

Aunque un tanto sencillos, cumplen con dignidad y resultan aceptablemente variados e ingeniosos en su diseño.

Movimiento (1–10)

La velocidad y complejidad de algunas zonas hacen que perdamos el control, pero, en general, es bastante manejable.

Sonido (1–10)

Las melodías son buenas aunque algo monótonas y repetitivas. En cuanto a los efectos sonoros, prácticamente inapreciables.

Jugabilidad (1–10)

Como en otras versiones, la jugabilidad es el punto fuerte de este emocionante y súper divertido cartucho de carreras.

OPINION

Aquellos que piensan que las virtudes principales de un programa han de ser su jugabilidad y su capacidad de divertir, encontrarán en «Super Off Road» un cartucho hecho a su medida. Estos dos elementos son la apuesta principal de esta versión, sobre todo si tenemos en cuenta la alucinante modalidad de dos jugadores simultáneos en donde la emoción y la competitividad alcanzan cotas espectaculares.

Por lo demás, los gráficos, sonidos y melodías se limitan a cumplir con cierta sobriedad y sencillez. Tampoco hubiera estado de más una mayor variedad y cantidad de circuitos.

TOTAL 84

El espíritu desenfrenado de las grandes competiciones de todoterrenos aterriza con toda su fuerza en tu Master System.

DUNE

La Batalla por la Especia

En un apartado rincón de nuestra Galaxia existe un planeta abrasado por la atenta mirada de dos soles. Su nombre es Arrakis, aunque los humanos prefieren llamarlo Dune porque son las dunas lo más característico de su paisaje. Pese a sus terribles condiciones climáticas, que apenas permiten cualquier forma de vida, varias grandes familias se disputan su control. El motivo es una preciosa sustancia oculta bajo las arenas de sus desiertos: La Especia.

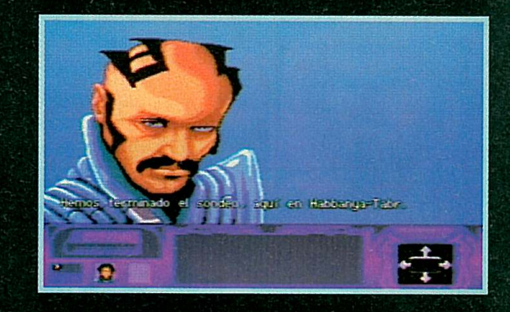
Paul Atreides, el hijo del Duque Leto Atreides y la Dama Jessica, es un joven valeroso en el que Palacio ha puesto todas sus esperanzas de supervivencia ante las acometidas de sus más encarnizados rivales: los Harkonnen. Esta familia, que vive al norte de la casa Atreides,

Esta es una de las muchas salas secretas de Palacio. Siempre que puedas, investiga sus rincones.

Dune es un juego en el que la estrategia juega un papel fundamental . De hecho nos obligará a estar siempre pendientes de los cuadros y gráficos en los que se nos informa del estado general del juego en aspectos como cantidades de especia u hombres disponibles, áreas controladas por nosotros o nuestros enemigos, etc...

Virgin • Video-Aventura • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: Juego Continuo

En el Panel de Mezclas disponemos de opciones tan interesantes como modular el sonido o traducir los textos a nuestro idioma.



Este es el "Onitóptero", un vehículo en forma de insecto acondicionado para el Desierto que será fundamental en tu aventura.

controla gran parte de Dune y mantiene a los habitantes originarios bajo un férreo y brutal dominio. Por eso los Fremen ansían la llegada de un mesías que los guíe hasta la victoria y les devuelva su libertad.

Deberemos tomar buena nota de estas consideraciones, ya que nosotros adoptaremos en el juego la personalidad de Paul Atreides. Nuestra misión será la de ganarnos el aprecio de los Fremen consiguiendo, así, que trabajen para la Casa Atreides en la extracción de la Especia o en otras labores como puedan ser las militares. Para ello tendremos que localizar sus reductos o "Sietchs" y visitarlos con cierta frecuencia con un vehículo denominado "Ornitóptero".

Mucho cuidado con acercarte al territorio Harkonnen o adentrarte en el Desierto sin tu Orni porque tu muerte será segura.

El diálogo con todos los personajes es la clave del éxito pues es el método de obtener informaciones, orientaciones y pistas. Los primeros consejos son fundamentales, especialmente los de dos personas : Jessica, tu madre que te aleccionará sobre tus poderes, y Gurney Halleck, un consejero muy útil en asuntos Fremen y en aspectos militares.

Logrado el apoyo de los nativos, ten-

GRÁFICOS FX

La ambientación del juego es maravillosa, con escenarios más propios de la película que de un video-juego, con animaciones buenas, a veces repetitivas, y con alguna que otra potente digitalización de imagen. El único pero es la definición del dibujo, que, si en las caras de los personajes es notable, en los fondos e interiores debería haberse potenciado.

SONIDO FX

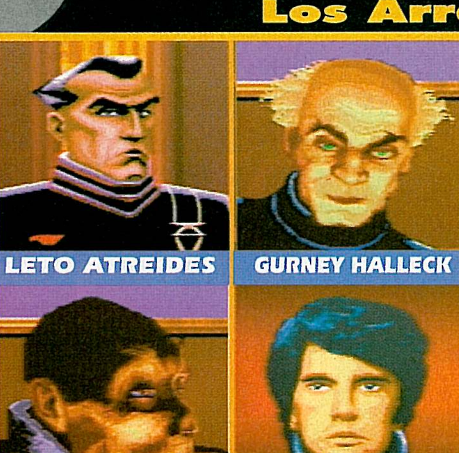
Dada la naturaleza y estructura de un juego que tiene constantes diálogos, las voces de los protagonistas estaban forzadas a tener un gran nivel de calidad, y así ha sido. Lástima que no estén traducidas al castellano. En cuanto a la música, parece totalmente en consonancia con las características y ritmo del juego, y merece ser escuchada con atención.

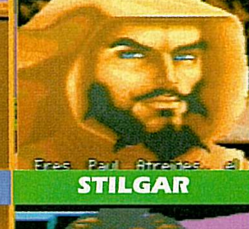
TÉCNICA CD

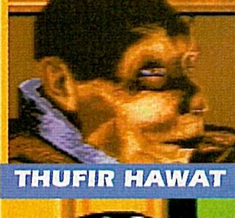
La actuación del CD se hace patente principalmente en las digitalizaciones de imágenes y voz, y en las animaciones creadas a partir de nuestros vuelos por el desierto. También es palpable en las transiciones entre secuencias habladas y animadas, en las que la ralentización es mínima. En general, un buen trabajo.

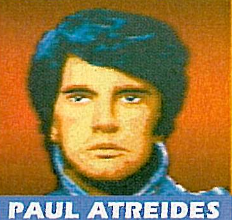
En líneas generales la conversión de «Dune» al CD puede considerarse más que acertada, incluso diríamos que sobresaliente.

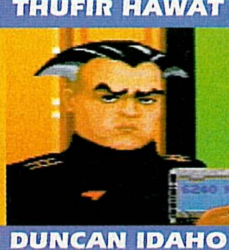
Los Arrakianos

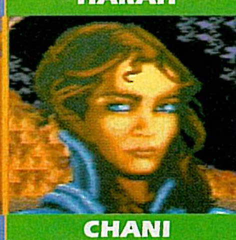


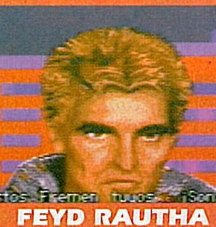












ATREIDES

Seis son los principales personajes de la Casa Atreides: Paul Atreides, el gran protagonista de la aventura Dune; su padre, el Duque Leto Atreides, un noble impulsivo y valiente; su madre, la Dama Jessica, poseedora de grandes poderes y una excelente consejera; Gurney Halleck, su mano derecha en temas Fremen y militares; Thufir Hawat, un sabio anciano con gran experiencia y, por último, Duncan Idaho, el encargado de supervisar la especia.

FREMEN

Aunque los Fremen son muchos y con diversos jefes, hay tres que deberás conocer: Stilgar, líder carismático de este pueblo al que deberás enrolar en cuanto puedas sin separarte de su lado; Harah, esta jovencita se enamorará de ti y te servirá de mucho al principio. ¡Cuídala!; y Chani, desconfiada y cabezuda, tiene todas las papeletas para compartir tu trono, ten paciencia.

EMPERADOR

Estaría mucho mejor "a la plancha" porque como ya comprobarás, es un elemento de mucho cuidado.

Su único interés por ti es la preciada Especia que te exigirá cada poco tiempo y de forma creciente.

Se sospecha que tiene un pacto secreto con los Harkonnen y, tarde o temprano, acabarás por enfrentarte a él.

HARKONNEN

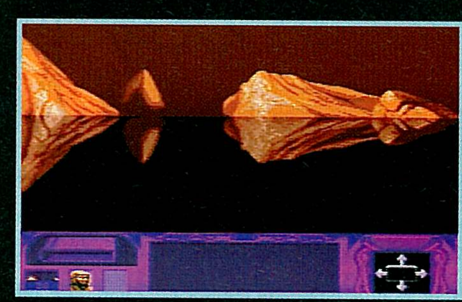
En un planeta lleno de peligros, ellos son los más temibles de todos.

El Barón Harkonnen es un tipejo repugnante y sin escrúpulos que hará todo lo que esté en sus manos para destruirte.

Y si malo es el padre, Feyd Rautha, no olvides que el hijo es mucho peor porque, al odio y malas artes típicas de la familia, suma una locura y una capacidad conspiradora premiada en varios certámenes.

¡Atento y vigila con quien andas!

Esta chica ta guapa ¿os suena la cara? será la encargada de introducirnos en el meollo del juego. Una buena presentadora, sin duda.

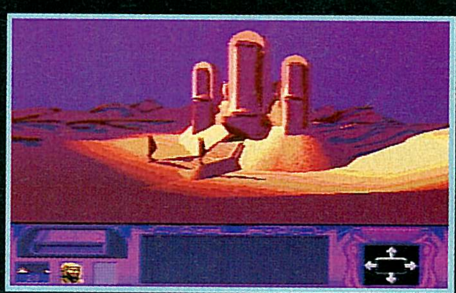
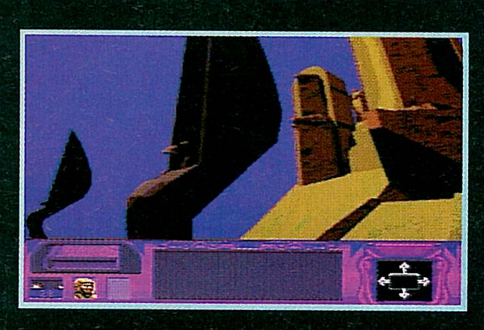


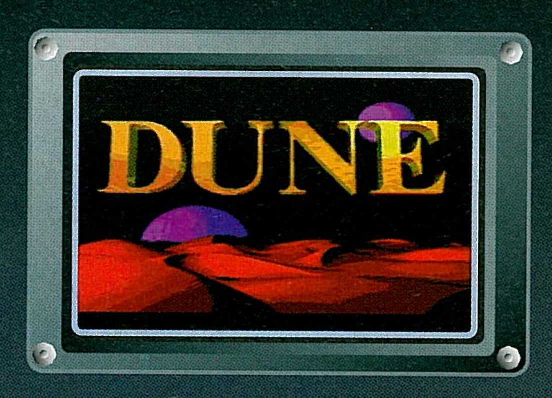
dremos que organizar su trabajo proporcionándoles material y órdenes precisas para lograr las reservas necesarias para los periódicos y crecientes pedidos del Emperador. Otro aspecto importante consistirá en rodearte de personajes con carisma para aumentar el tuyo propio. Con estas indicaciones ya puedes defenderte en el Dune de CD.

El juego en sí es una mezcla interesante de videoaventura y estrategia, con grandes dosis de excelentes animaciones y gráficos de cuidada factura. Como en otras ocasiones, los efectos sonoros componen uno de los puntos fuertes de este súper-adictivo y muy jugable compacto.

Para jugar emplearemos un cursor o flechita, tan sencillo de manejar con el joystick como un ratón, con el que seleccionarás la opción deseada: hablar, ver mapas, andar, coger el Orni, etc. Y no te preocupes por la velocidad, ya que ésta es sólo cuestión de práctica en el manejo y conocimiento de las opciones más corrientes y necesarias.

En resumen, un gran juego que ha sabido captar todos los aciertos de aquel mítico programa de ordenador, incorporando las importantes mejoras técnicas propias del CD. Lo que decimos, todo un acierto.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Escenarios con motivos futuristas e interesantes secuencias animadas y digitalizaciones de imágenes reales. Falta mayor definición.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Salvo unas ralentizaciones apenas perceptibles, los movimientos de pantalla son potentes.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Voces claras y fácilmente comprensibles. Los efectos de calidad acompañan a una melodía dulce y cadenciosa.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

En cuanto controles la mecánica, su jugabilidad es espectacular. Aunque seas malo, tus posibilidades de sobrevivir son altas.

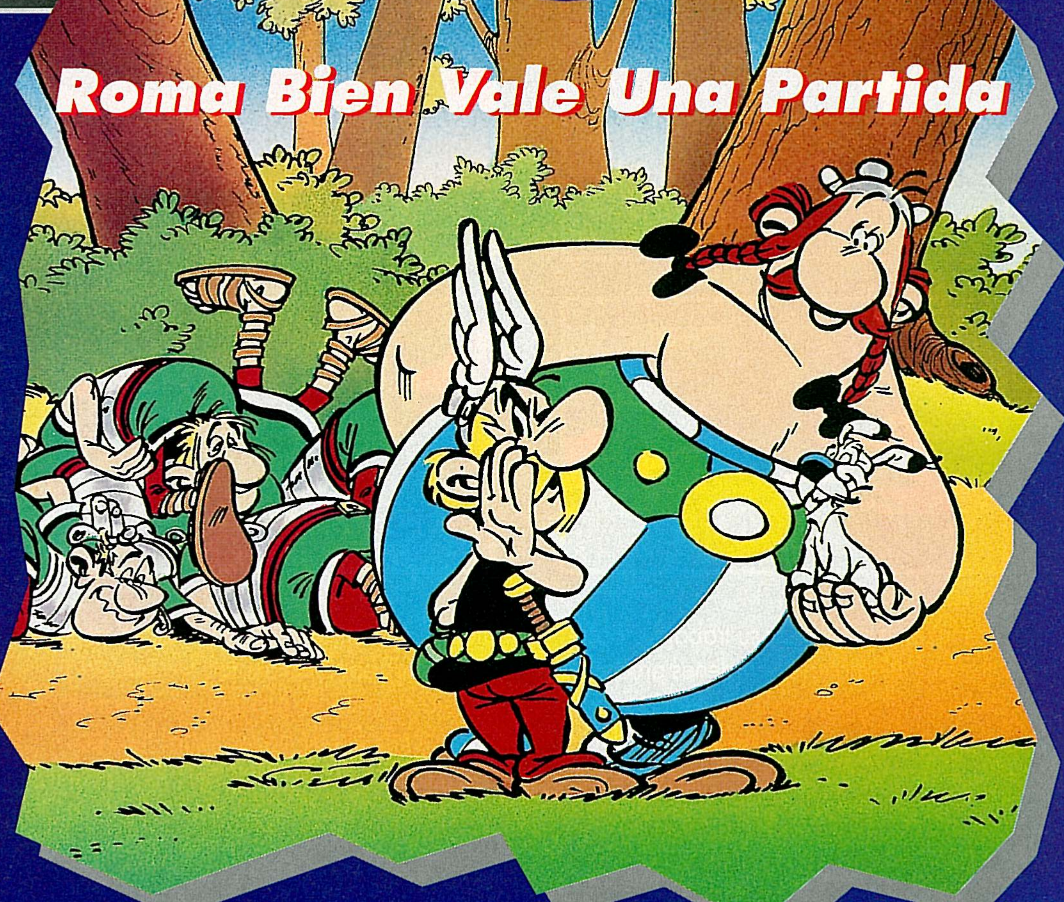
OPINION

Aquellos que crean que los juegos de estrategia son lentos, aburridos y complicados, van a llevarse con «Dune» una sorpresa total.

El interés por avanzar alcanza en este CD unas cotas tan altas que, a medida que pasa el tiempo el resto de los elementos que forman parte del juego (gráficos, colores, sonido y música, etc) quedan totalmente relegados a un segundo plano: tan sólo importa la acción.

A ello contribuye, sin duda, el hecho de que el dominio de la mecánica del juego se consigue en plazo bastante breve, por lo que Dune te engancha irremediablemente desde el primer instante.

Si quieres probar algo nuevo, donde la acción amenaza con desbordarte de tranquilidad, no lo dudes.... entra en «Dune».



Roma Bien Vale Una Partida

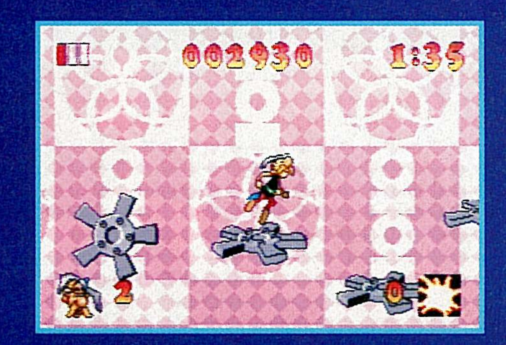
Los ciudadanos de Roma no salen de su asombro ante las medidas de seguridad que se están tomando en los últimos días. En las principales vías de acceso a la ciudad se han instalado controles en los que se registran todos los carros con "matriculum" de la Galia y los espectadores que acuden al Coliseum son minuciosamente cacheados, especialmente los que se sientan en el "Fondus Suris".

Los rumores que corren por el Foro hablan de que un peligro inminente se cierne sobre la capital imperial.

Se han llegado a propagar tonterías tales como que se preparaba una conspiración para matar al Emperador, e incluso que Brutus sería el encargado de apuñalarlo, pero, evidentemente, nadie las ha creído.

Astérix

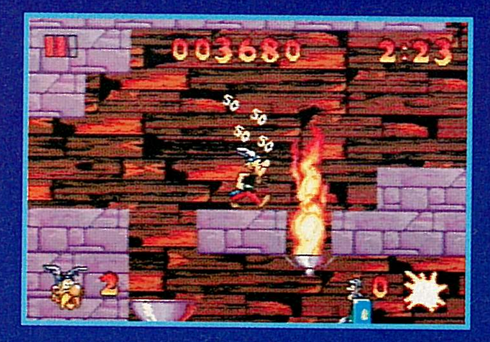
AND THE GREAT RESCUE



Sega • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

PRIMER CONTACTO

Para llegar a Roma, Asterix y Obelix tendrán que atravesar innumerables fases protagonizadas por plataformas. Para lograrlo, y para acabar con sus enemigos de forma eficaz, deberán recoger pócimas y así crear nubes con las que acceder a lugares imposibles, también llaves para abrir puertas...



En cada nivel aparece, arriba y a la derecha de la pantalla, el tiempo de que dispones para acabarlo.

Imagina de qué forma desafina el bardo Asuracenturix que hasta sus notas restan energía si te alcanzan.

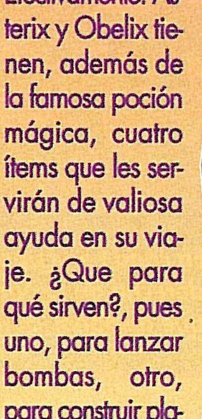
Lo único cierto es que viajeros venidos de más allá de los lindes de Roma hablan de la próxima llegada de dos indómitos galos que han desafiado y vencido a las gloriosas legiones romanas en todas las ocasiones en que se han encontrado con ellas. Al parecer, su increíble poder lo obtienen bebiendo una poción mágica que sólo el druída de su aldea sabe preparar (hasta se comenta que uno de ellos se cayó en una marmita llena de esa poción cuando era pequeño), y esa fuerza insuperable es la que ha motivado el temor de Julio César.

Después de viajar a lo largo de seis duras etapas, en las que, entre otras peripecias, han tenido que atravesar la Galia, enfrentarse a los temibles Germanos y cruzar las altas y nevadas cumbres de los Alpes, los dos galos (uno bajito y con bigote, y el otro, grande y gordo como un oso) se aproximan por fin a su destino: Roma.

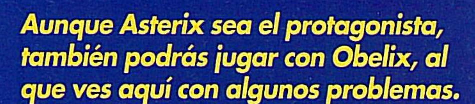
Allí es posible que tengan que vi-

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ESPAÑOL
ITALIANO

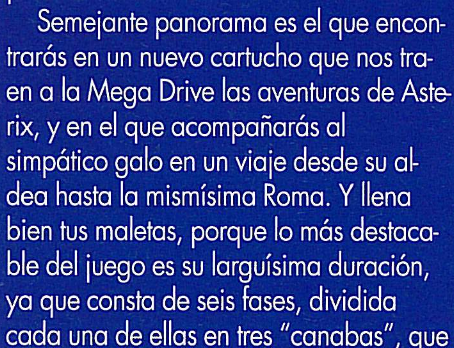
NO SOLO DE POCION VIVE EL GALO



Efectivamente. Asterix y Obelix tienen, además de la famosa poción mágica, cuatro ítems que les servirán de valiosa ayuda en su viaje. ¿Que para qué sirven?, pues uno, para lanzar bombas, otro, para construir plataformas, un tercero, para poder volar y el cuarto, para camuflarse cubriéndose de flores. Con ellos, Roma está ya cerca.

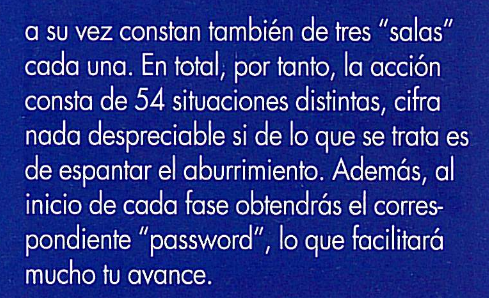


Aunque Asterix sea el protagonista, también podrás jugar con Obelix, al que ves aquí con algunos problemas.



sitar las Catacumbas, los nobles palacios de los senadores, e incluso luchar contra los feroces leones del circo, pero no hay obstáculo que les detenga, pues saben el premio que les espera al regreso a su pequeña aldea: un delicioso banquete con jabalíes en abundancia.

Semejante panorama es el que encontrarás en un nuevo cartucho que nos traen a la Mega Drive las aventuras de Asterix, y en el que acompañarás al simpático galo en un viaje desde su aldea hasta la mismísima Roma. Y llena bien tus maletas, porque lo más destacable del juego es su larguísima duración, ya que consta de seis fases, dividida cada una de ellas en tres "canabas", que a su vez constan también de tres "salas" cada una. En total, por tanto, la acción consta de 54 situaciones distintas, cifra nada despreciable si de lo que se trata es de espantar el aburrimiento. Además, al inicio de cada fase obtendrás el correspondiente "password", lo que facilitará mucho tu avance.



Nada más y nada menos que 54 situaciones distintas componen el escenario que tendrán que atravesar nuestros amigos en su camino a Roma. ¡Y además con tiempo limitado!

Por si tanto escenario distinto no aseguraba una variedad suficiente, aquí tienes otros detalles de esta aventura: Al principio de cada nivel, tienes la oportunidad de elegir entre jugar con Asterix o su inseparable Obelix, y una vez que hayas escogido a uno de los dos, verás que en la pantalla aparece una cuenta atrás que te indica el tiempo del que dispones para acabar el nivel de turno. Para rizar el rizo, ese tiempo no siempre es el mismo, sino que varía de forma que algunos niveles duran apenas unos segundos, mientras que otros son lo bastante "larguitos" como para que un buen número de "locos romanos" pruebe el efecto que hace la poción mágica.

Como ves, algo tan común en nuestros días como visitar la monumental Roma supone toda una experiencia para Asterix y Obelix.

Menos mal que aquí estás tú para guiarlos por la ruta adecuada, porque si no...

TOTAL **89**

Gráficos 9 (escala 1–10)

Lo mejor es la variedad de los escenarios, pese al dudoso toque "modernista" de algunos de ellos.

Movimiento 8 (escala 1–10)

La poción mágica da fuerza, pero no hace milagros respecto a la movilidad de nuestros personajes.

Sonido 5 (escala 1–10)

Nathan Maccree es el músico "culpable" de que casi sea preferible jugar al "Asterix" sin sonido.

Jugabilidad 9 (escala 1–10)

Las 54 situaciones distintas, entre fases, canabas y salas, dan para jugar durante horas y horas.

OPINION

Asterix se presenta en la Mega Drive con un variadísimo número de fases plataformeras como valor más destacable. En lo que a gráficos se refiere, el nivel es bastante alto, aunque no acabamos de acostumbrarnos al "heterodoxo" aspecto que presentan algunos escenarios. Pese a todo, un notable alto.

Donde el intrépido héroe galo no alcanza buena nota es en el sonido, pues las melodías del juego son de las más desafinadas que hemos podido escuchar en esta consola.

De todas formas, lo importante es la diversión y ahí es donde Asterix ha conseguido una vez más los laureles de vencedor.

¡Por Tutatis que Asterix y Obelix siguen siendo tan geniales en la pantalla como lo son en sus cómics!

SILPHEED

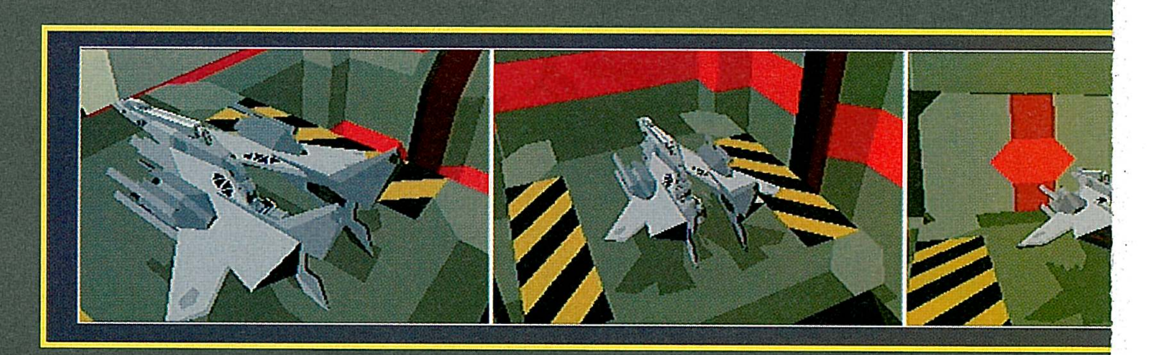
La Joya de la Galaxia

En el año 3076, la vida de los humanos de nuestra galaxia no ha cambiado mucho con respecto al siglo XX. Cada mañana los habitantes del planeta Móstoles y su satélite, la luna de Alcorcón, siguen sufriendo interminables atascos de naves espaciales para ir a trabajar. La cadena de televisión Antonia 3 anuncia el último capítulo de la telenovela "La clase media tampoco veranea en Marbella", en el que Fernando Eduardo Wilson descubre que el hijo que espera Laura Marta no es suyo, sino del Licenciado Arístides Lorenzo.

En la Liga Interestelar de Fútbol, el Real Madrid trata de hacer frente a la crisis abierta tras el decimocuarto tirón muscular consecutivo de su estrella Lesionecki, mientras el Barcelona disfruta con los goles del brasileño Bromario.

Incluso en el mundo de los videojuegos las cosas permanecen inmutables: los redactores de Todosega siguen siendo objeto de deseo de las más bellas chicas, frente a la pertinaz sequía amorosa de las "estrellas" del cine y la canción.

Toda esta monotonía se ve, sin embargo, sacudida por una noticia terrible: un grupo de terroristas ha atacado la Tierra y asaltado el edificio en el que se encuentra el ordenador central del Sistema Solar. Ante una amenaza semejante, las



Game Arts • Matamarcianos • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 11

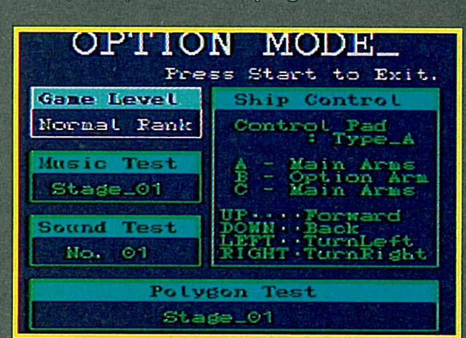
Explosiones tan alucinantes como ésta acompañan a la nave «Silpheed» en su viaje hacia la Tierra.

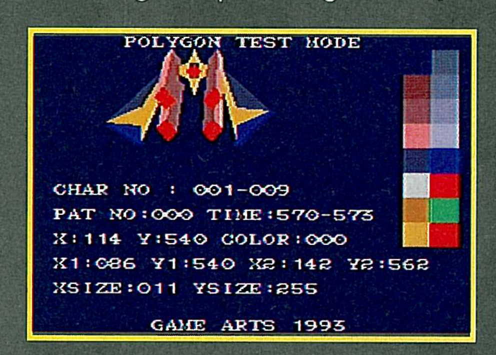
Así de bien hechos están los escenarios en los que se desarrolla la acción de este singular matamarcianos.

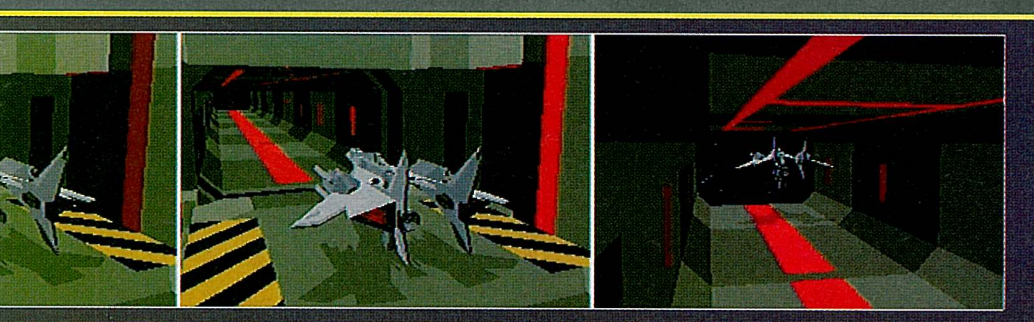
fuerzas de todas las galaxias se unen para contraatacar con una verdadera joya de la ingeniería aeroespacial al frente: la nave SA-77 "SILPHEED", el arma de ataque más poderosa que ha creado el hombre.

Aquí comienza la acción de un compacto que lleva al Mega CD la más pura esencia del género matamarcianos y la multiplica por diez. El juego consta de 11 fases, a lo largo de las cuales, esta fabulosa nave debe disparar contra un ejército enemigo que le acosará incansablemente para intentar evitar que llegue a la Tierra, su destino final.

Las armas con las que cuentas son numerosas, pero no están en la nave desde el principio, sino que conforme vayas pasando fases irás obteniendo más potencia de fuego. Así podrás llegar a tener, a







GRÁFICOS FX

Desde la presentación hasta la última escena, el «Silpheed» es un lujo gráfico recomendable para todos los públicos. Alucina con el número de objetos que aparecen a la vez en pantalla, con las explosiones, la velocidad a la que se mueven los enemigos y con un montón de detalles más. Si hay algo que objetar, es el tamaño de la nave, más pequeña de lo deseable.

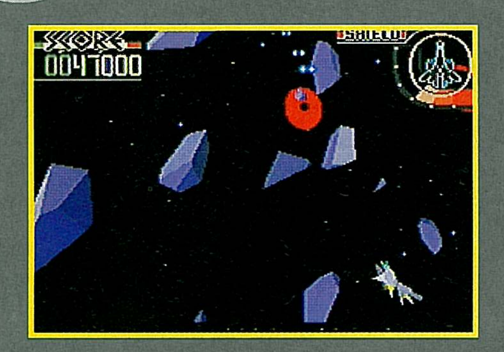
SONIDO FX

Por una vez, el sonido es el "hermano pobre" en un juego en compact-disc. Y no es porque no haya suficiente variedad de melodías y efectos, que la hay, sino porque se ven empequeñecidos por la presencia de unos gráficos maravillosos. Mientras juegas, oirás una voz que te da ánimos o instrucciones, al tiempo que suenan unas músicas y efectos de todo tipo.

TÉCNICA CD

Jugando a videojuegos como el «Silpheed» es cuando se aprecia la diferencia técnica que separa al Mega CD de otros formatos. En él, nada tiene desperdicio: Explosiones de las que salen disparados multitud de objetos que se acercan y se mueven, rotaciones de los escenarios que ponen los pelos de punta, gráficos tridimensionales,... ¡una auténtica gozada!

En «Silpheed», la calidad técnica destaca por encima de un aspecto tan potente en este formato como es el sonido.



cada lado de la «Silpheed», varios tipos de rayo láser entre los que escoger antes de empezar las fases: uno frontal (el más simple), otro bidireccional, un tercero que hace barridos y, por último, otro que selecciona automáticamente el objetivo. Por si este armamento no fuese suficiente, también existen bombas de gravedad, un sistema de defensa que rodea la nave, un torpedo de fotones y bombas antimateria.

Te preguntarás si este arsenal es realmente necesario, ¿verdad? Pues bien, la respuesta es el sí más rotundo que pueda haber, porque en cada fase tienes que hacer frente a naves enemigas de todos los tipos imaginables que no se limitan a avanzar verticalmente de arriba a abajo de la pantalla, sino que se mueven en zig-zag, en círculo, aparecen por la parte inferior, etc. A esto hay que sumar los obstáculos "naturales" que suponen los asteroides de tamaños variables que se desplazan a gran velocidad, enormes fortalezas volantes con estrechos pasillos y, como guinda, un enemigo final en

Decorados tan impresionantes como los que ves aquí abundan a lo largo de este compacto de lujo.

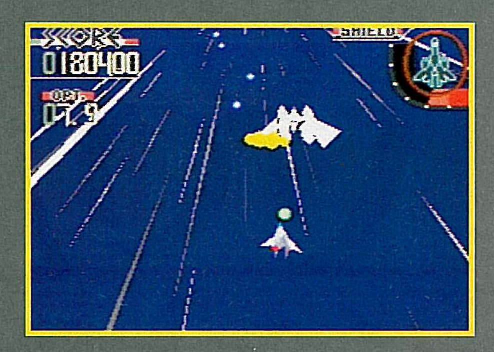
Terroristas del espacio

En este cuadro puedes ver algunas de las muchas naves diferentes que aparecen a lo largo del «Silpheed». Cada una tiene un comportamiento de combate diferente y, por supuesto, distintos tipos de armamento. Acabar con ellas depende de tu habilidad para esquivar sus disparos y acometidas, y de cómo utilices las posibilidades que te ofrece tu armamento. Te conviene tener los reflejos a punto, porque estos pájaros de acero no se rinden tan fácilmente.

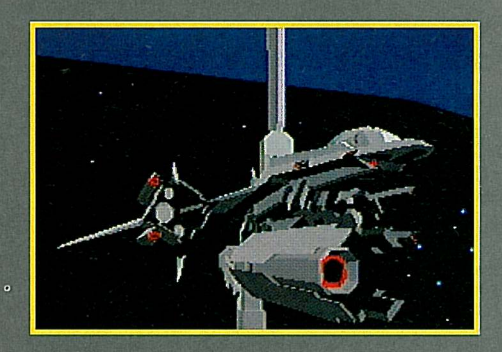
cada fase al que te costará más esfuerzo eliminar.

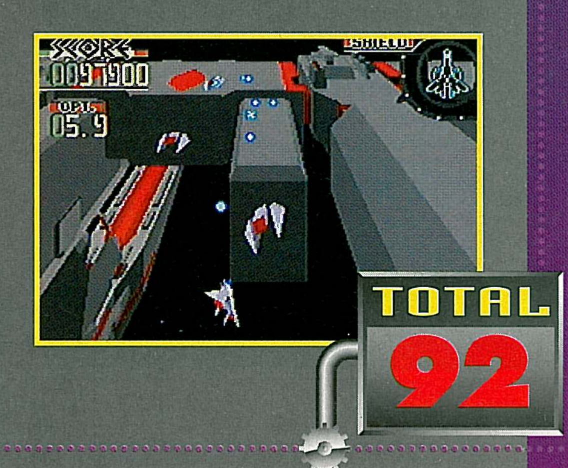
Menos mal que también cuentas con agradables ayuditas en forma de ítems que te "reparan" posibles averías causadas por los disparos enemigos, te dan bonus de puntos o te permiten ser invencible durante un tiempo, porque la tarea que tienes por delante no es nada fácil.

Ya lo sabes, la cabina de la nave «SA-77 SILPHEED» está esperando a alguien para que la ocupe. ¿Te sientes preparado para hacer frente a esta apasionante aventura?



Su avanzada tecnología no evita que la «Silpheed» parezca diminuta ante fortalezas espaciales como ésta.





Gráficos (1–10)

Si por algo destaca el «Silpheed» es por la magnífica calidad de sus imágenes. Para ver una y mil veces.

Movimiento (1–10)

Todos los objetos de la pantalla se mueven simultáneamente, y además de maravilla.

Sonido (1–10)

Una melodía para cada fase, 43 tipos de efectos y las instrucciones que recibes de la base constituyen una apreciable batería sonora.

Jugabilidad (1–10)

No podía ser todo perfecto. Una dificultad pasmosa nos impide disfrutar todo lo quisiéramos con este compacto.

OPINION

Cuando muchos pensaban que todo estaba inventado en lo que a matamarcianos se refiere, el «Silpheed» ha venido para demostrar que queda mucho por descubrir en este género, sobre todo cuando se cuenta con un formato que ofrece unas posibilidades sorprendentes. Y es que este compacto hace gala de todas las técnicas visuales más adelantadas puestas al servicio de la diversión. Es una verdadera lástima que tenga también un nivel de dificultad tan alto, o al menos que no nos ofrezca la posibilidad de introducir passwords para llegar a las fases más adelantadas. Pero bueno, por un juego así merece la pena pasarse horas y horas delante de la pantalla.

Un juego excelente en el aspecto gráfico, que aprovecha muy bien las posibilidades del Mega CD.

Cool Spot

El Ritmo en los Tapones

Todos estaban inquietos en Chapilandia, -el país de las chapas-, desde que en el mundo del videojuego chapas inocentes empezaron a ser encerradas en celdas sin motivo alguno.

-"Escucharé todas las propuestas que me lleguen para solucionar este problema y elegiré la que crea más conveniente"-, dijo la chapresidenta de Chapilandia.

Al poco tiempo, una larga cola de chapas deseosas de ayudar se formó delante de su chapalacio:

-"Yo he estado pensando mucho, pero es que no se lo que es una celda"-, dijo la chapaleta, la chapa con menos cultura de Chapilandia.

-"Ya que están enjauladas, hagamos un zoo de chapas"-, bromeó la chapayasa, que siempre lo hacía en el momento más inoportuno.

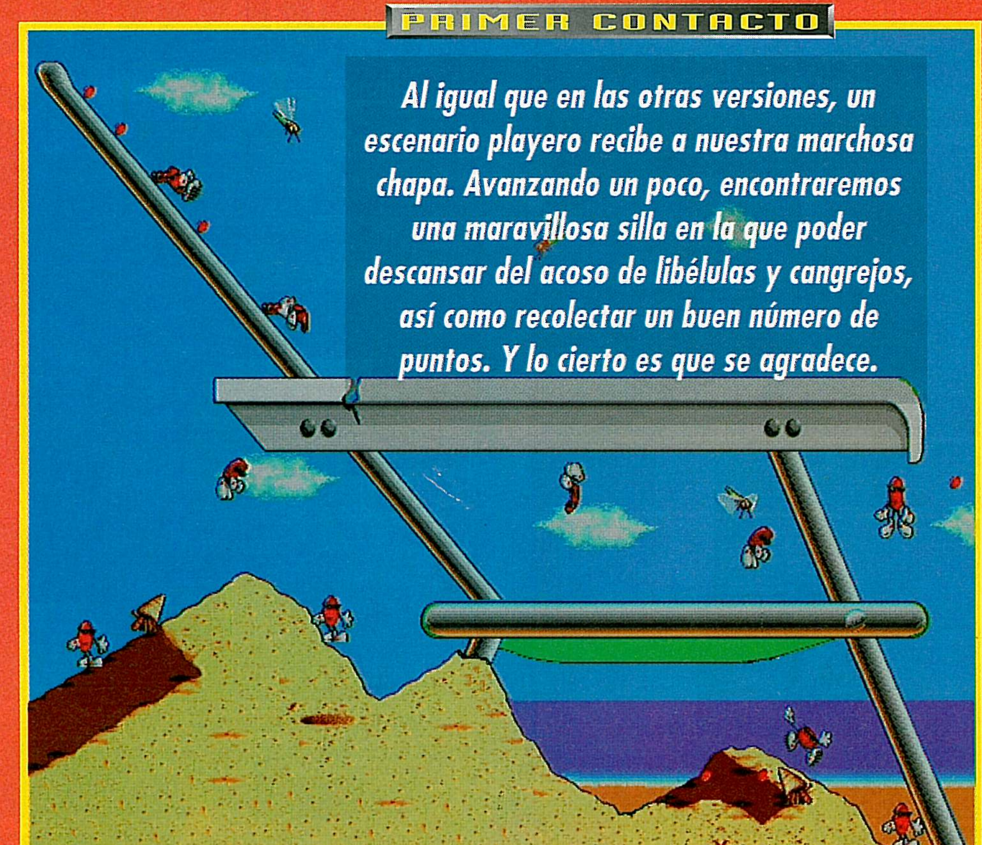
-"Lo que podríamos hacer...", fue lo único que acertó a decir la chapatosa antes de caerse al suelo.

Y así iban sucediéndose una y otra chapa, cada una con una propuesta más extravagante e inútil.

-"Ya sólo queda una por entrar"-, anunció el chaportero, "y tiene un aspecto muy raro". No había terminado de decirlo cuando al son de una canción de rock'n'roll entró una chapa que calzaba zapatillas de deporte, usaba gafas de sol y hacía bailar un "yo-yo".

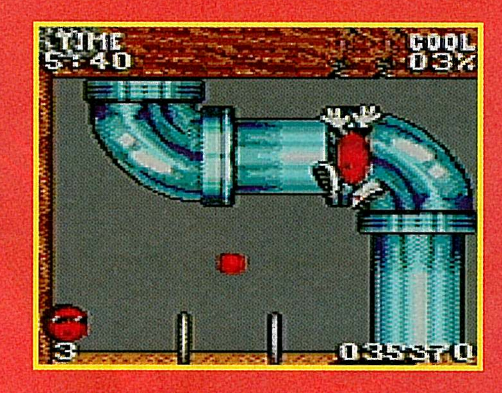
-"Mi nombre es Cool Spot, y apuesto mi radiocassette a que libero a todas las chapas cautivas"-, dijo dejando a todos alucinados.

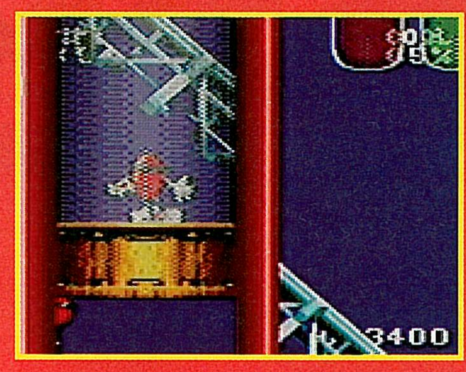
PRIMER CONTACTO



Al igual que en las otras versiones, un escenario playero recibe a nuestra marchosa chapa. Avanzando un poco, encontraremos una maravillosa silla en la que poder descansar del acoso de libélulas y cangrejos, así como recolectar un buen número de puntos. Y lo cierto es que se agradece.

Virgin • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niv. dif.: 3 • Continuac.: Por Bonus • Fases: 11





A pesar de los miles de peligros que le acechan, Spot nunca pierde su sentido del humor.

La versión portátil es tan buena y tan difícil como la de cualquiera de sus hermanas mayores. ¡Qué puntazo!

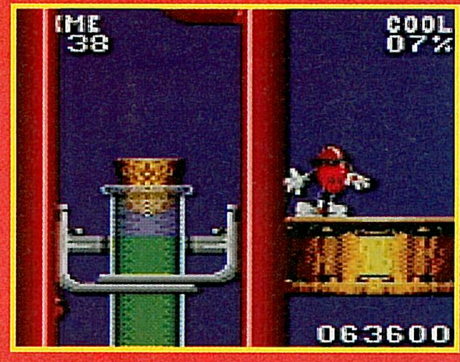
Como era la última chapa que quedaba, la chapresidenta aceptó su apuesta, pero antes de que partiese le anunció:

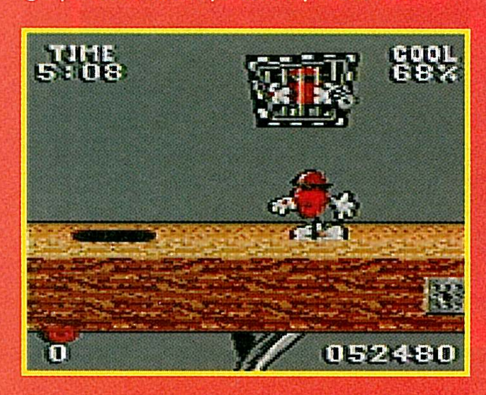
-"Espero que sepas superar diversas etapas en las que tendrás que ir recogiendo puntos, saltar por plataformas y enfrentarte a cangrejos, arañas, ratones, peces y otros mil tipos de enemigos antes de llegar a cada celda".

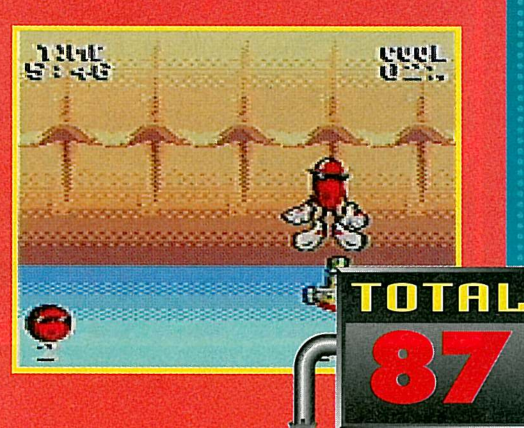
"No me importa", respondió Cool Spot, "puedo saltar más alto que nadie y además lanzar bolas blancas contra mis adversarios. Será un chapaseo para mí. Por cierto, ¿dónde he de ir?".

-"Dirígete a la Game Gear, y procura que tu aventura sea lo más divertida posible. Chapilandia entera estará pendiente de cómo te va en el mundo del videojuego portátil"-, le dijo la chapresidenta mientras le despedía con una chapalmada al más puro estilo NBA.

La historia, por supuesto, acabó bien. Y desde entonces en Chapilandia aumentaron las ventas de gafas de sol y por todas partes se podía oír el sonido del rock'n'roll en recuerdo de Cool Spot, la chapa más enrollada del mundo.







	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráficos									●	

Los escenarios son muy variados, y tanto Cool Spot como los enemigos presentan un magnífico aspecto.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Movimiento									●	

No tiene muchos, pero los que tiene son marchosos a tope.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sonido									●	

La melodía sigue en la línea marchosa de las otras versiones y los efectos no desentonan, sino todo lo contrario.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugabilidad									●	

...Es muy difícil llegar lejos cuando no se tienen continuaciones.

OPINION

Te preguntarás si esta versión para Game Gear se parece a sus "hermanas" para Mega Drive y Master System. Pues bien, lo de "hermanas" va en serio, porque «Cool Spot» de la portátil de Sega y la de Master System son gemelas, con las mismas virtudes y los mismos defectos. Entre las virtudes podemos citar el ritmo del protagonista, la calidad de sus gráficos y el humor que se desprende de todas sus fases.

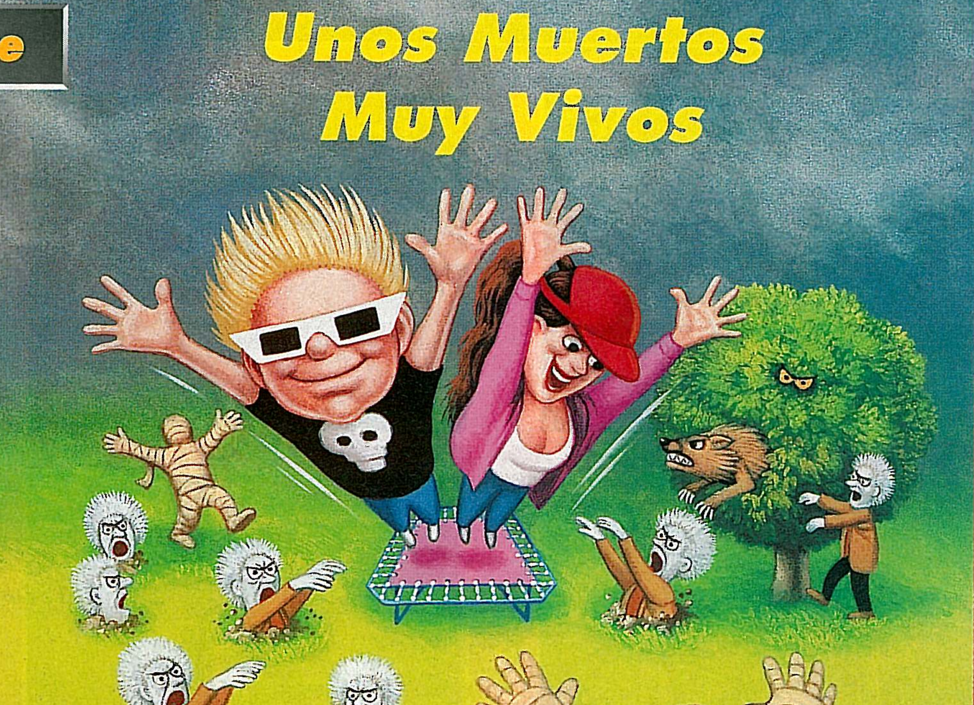
Defectos, uno sólo: las continuaciones sólo se alcanzan llegando a lo más alto de la fase de bonus, lo cual resulta realmente difícil.

«Cool Spot» no ha perdido ni una chispa de su marcha al pasarse a la Game Gear. Sigue tan graciosa como siempre.

TOTAL 87

Unos Muertos Muy Vivos

La bella ciudad de Bernhard trabaja con alegría y tesón en los preparativos de la "Gran Fiesta de la Primavera". Como todos los años, sus habitantes dedican horas y horas a decorar las carrozas para la cabalgata de la calle mayor. En esta ocasión Sonia y Roberto, una parejita muy, muy acaramelada, han elegido como tema ornamental "El Amor" y se han representado mutuamente



ZOMBIES

PRIMER CONTACTO

Desde el primer momento ves claro que la misión no va a resultar nada fácil, pues para que nuestros dos protagonistas logren salvar con éxito esta aventura no sólo tendrán que luchar contra cientos de zombies y demás seres repugnantes, sino que además deberán recolectar objetos, evitar trampas, atravesar ríos, y, por supuesto, localizar a sus aterrorizados vecinos y salvarlos de las garras de tanto bicho criminal. Toda una proeza.

Konami • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2: • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords • Fases: 55

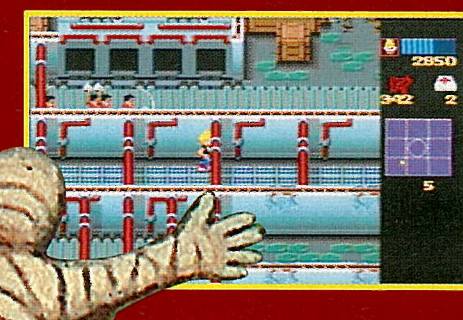
El radar situado a la derecha de la pantalla nos indicará si estamos próximos a un vecino en peligro.

como Adonis y Afrodita acompañados por Cupido.

Así de románticas estaban las cosas cuando en el vecindario empezaron a ocurrir extraños fenómenos, sucesos que ni el propio Rappel ni el mismísimo Tony Kamo acertaban a explicar. Desapariciones de vecinos, gritos a medianoche, rotura de cristales..., en fin, hechos paranormales que nuestra aventurera pareja decidió investigar sin pérdida de tiempo, sin esperar siquiera a Paco Lobatón.

Sin embargo, la solución a este enigma se hizo evidente muy pocas horas después.

Los muertos vivientes, los repugnantes Zombies y otros seres provinientes del Reino de la Oscuridad, se han apoderado de las calles de Bernhard con la poco saludable intención de aumentar sus filas de entre los vivos. Sonia



No dejes pasar ningún objeto, pues en ellos se encierran multitud de sorpresas.

y Roberto, conscientes de que no hay tiempo para explicaciones, se lanzan velozmente al rescate de niños, ancianos, animales, turistas y demás vecinos despistados de la localidad.

Para conseguirlo, vosotros en la piel de nuestra parejita tendréis que abriros paso o, al menos, evitar la molesta y pestilente presencia de zombies, de mocosos armados con hachas, de un primo del enmascarado Rick de Splatterhouse, de monstruos marinos, de lobos saltarines, de veloces arañas, marcianos en sus naves, melenudos verdes, jugadores de fútbol americano y otros cientos de curiosos personajes

Si nuestros enemigos no son muy veloces, lo más aconsejable será huir sin buscar el enfrentamiento.

Enemigos

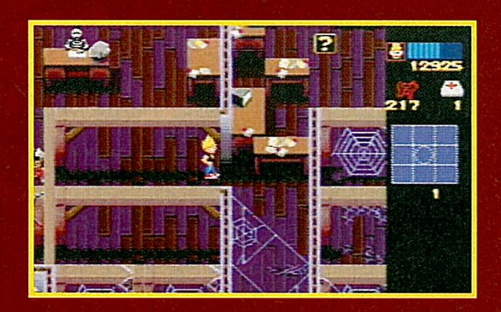
Estos son algunos de los personajes encargados de aguarnos la fiesta. Lo mejor será evitarlos porque, para eliminarlos con un arma como la pistola de agua, deberemos impactar varias veces y no siempre es posible. En la mayoría de los casos el uso de nuestros piés será el mejor modo de salir ilesos.

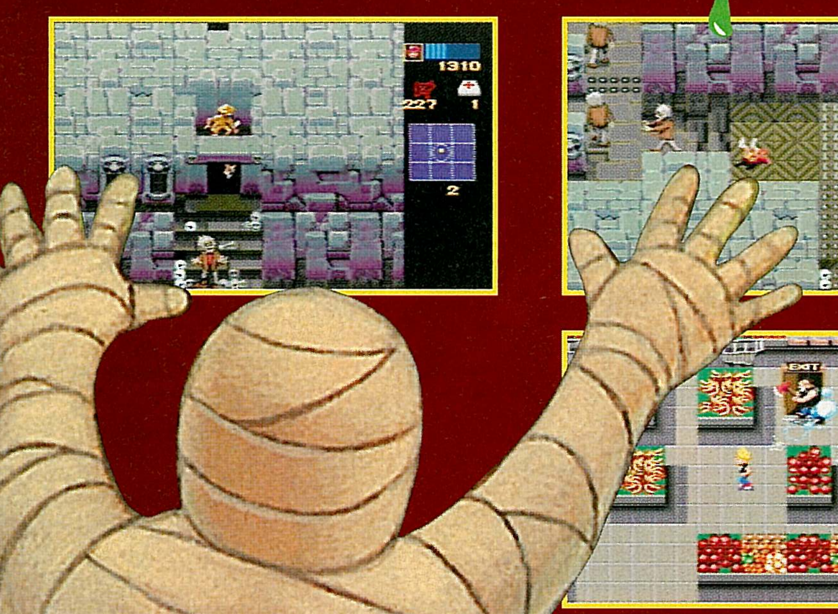
Algunos caminos están fuertemente custodiados. Es el momento de que actúen los Payasos de la Risa Tonta.

especializados en crearnos problemas.

Sin embargo, estos no serán los únicos peligros que encontrarán nuestros dos enamorados héroes a lo largo de las 55 fases de «Zombies». Trampas de pinchos, plataformas rodantes o caminos falsos les están esperando en esta ruta de muertos vivientes donde será imprescindible que encuentren llaves y otros objetos como pócimas, botiquines, bazookas, sierras mecánicas para cortar plantas venenosas y todo lo que incomode su camino. Para orientarse dentro de esta jungla de monstruos y localizar a los vecinos contarán con la impagable ayuda del radar de pantalla.

A pesar de que Zombies está formado por 55 fases repletas de peligros macabros, trampas de pinchos y muertos vivientes, un gran sentido del humor envuelve todo el desarrollo del juego.





Cada cuatro fases obtendrán un password. En esta ocasión es un arma de doble filo, ya que como la duración de las fases es algo corta y la dificultad moderada, la vida del cartucho puede ser algo menor de lo esperado.

Por lo demás, el cartucho cuenta con una poderosa mezcla de calidad gráfica y sonora que, unida a su innegable jugabilidad, hacen de «Zombies» un gran juego de arcade para todas las edades.

Gráficos (1–10)

Encontrarás un simpático universo con gran variedad de escenarios, monstruos y objetos con una realización gráfica de mieeeeedo.

Movimiento (1–10)

Los movimientos son veloces aunque un tanto elementales, por lo que no será problema dominar a los personajes.

Sonido (1–10)

Melodías geniales sacadas del cajón de los horrores y unos efectos de ultratumba para acompañarnos en una aventura de terror.

Jugabilidad (1–10)

Dos jugadores y muchas fases aseguran una jugabilidad alta. El problema es la cantidad de passwords que acortan la vida del cartucho.

OPINION

«Zombies» es un divertido juego de arcade realizado por la compañía "Lucas Arts", lo que suele ser todo una garantía para Konami. El resultado ha sido una cuidada realización gráfica con agradables notas de humor, gran variedad de escenarios (hasta 55 fases), un nivel de jugabilidad al alcance de todos y un adecuado acompañamiento musical y de efectos sonoros. El único inconveniente, aunque pueda parecer extraño, es que pese a su enorme cantidad de fases, el juego puede resultar un tanto corto debido a la excesiva cantidad de passwords. Pero, en definitiva, tienes ante ti un gran juego que divertirá a todos los públicos.

TOTAL 86

Divertido, original y tremendamente jugable, «Zombies» es el juego ideal para una tarde de diversión familiar.

Rebelde sin Cáscara

FANTASTIC DIZZY

Al pobre Dizzy se ha quedado de piedra al regresar a Yolkfolk. El brujo Zaks, en su afán por amargarle la existencia a todo huevo viviente del condado, ha hechizado a todos sus familiares y vecinos. Y es que se puede esperar cualquier cosa de una persona que tiene la colección completa de los éxitos de Regina Dosantos, pero esto ya es pasarse de la raya...

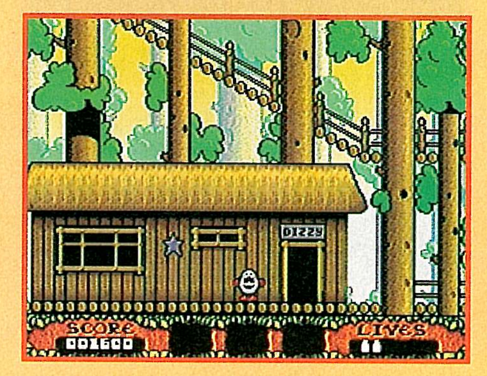
Encerrado en su casa, Dizzy ha empezado a maquinar un plan para darle al brujo un escarmiento inolvidable.

PRIMER CONTACTO

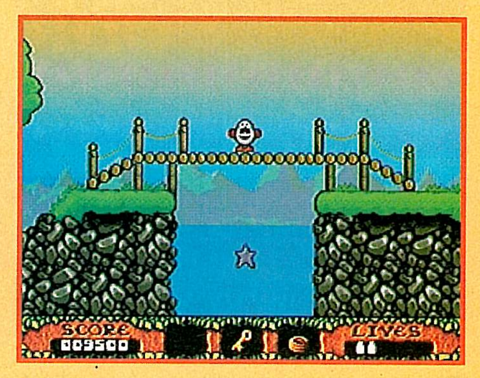
Para que Dizzy devuelva la tranquilidad a sus vecinos de Yolkfolk deberá encontrar una serie de objetos con los que conjurar los hechizos del Brujo Zask. La cosa no será nada sencilla ya que éstos se encuentran repartidos a lo largo de un territorio lleno de peligros y en lugares sólo accesibles con otros utensilios como llaves, puentes, cuerdas, ascensores, etc... Sólo podremos transportar tres útiles a un tiempo, por lo que saber elegir será fundamental.

Utilizar el instinto y agilizar la memoria son los lemas de este juego.

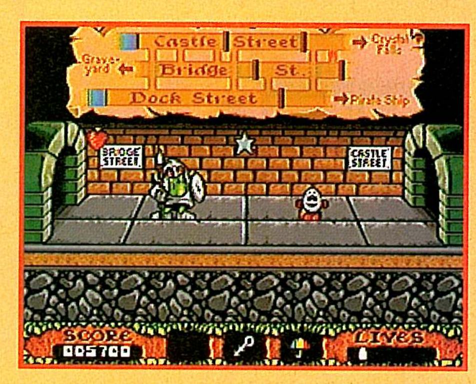
Codemasters • Videoaventura • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Ninguna •



Las Estrellitas de la Suerte están esparcidas por todas partes. ¡Cógelas!

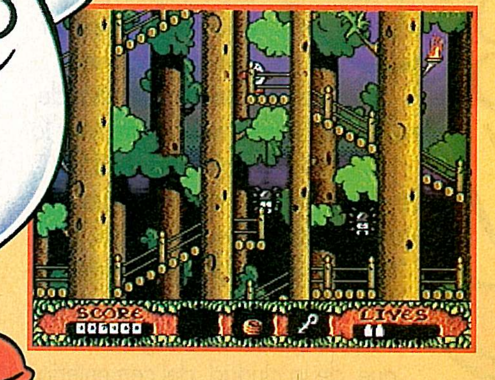


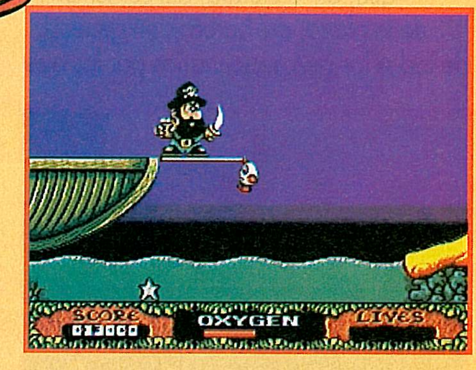
Dizzy es un juego que pondrá continuamente a prueba tu inteligencia.

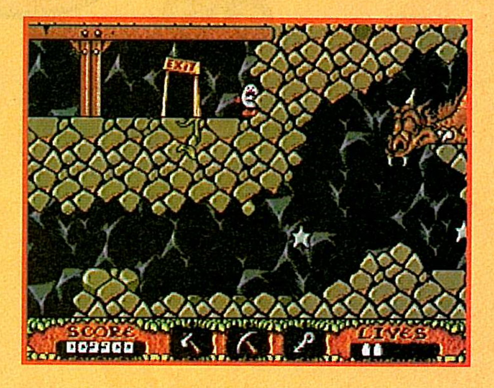


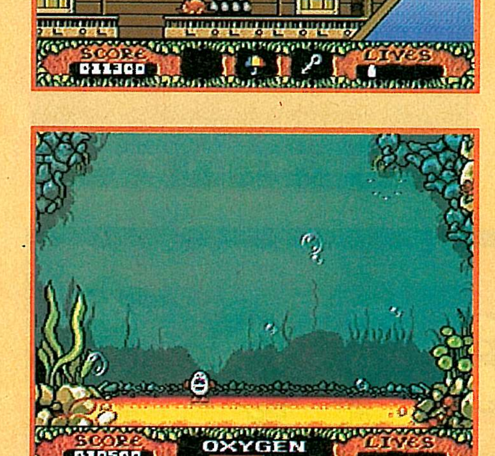
Este "carahuevo" va a convertirse en uno de tus mejores compañeros de diversión.

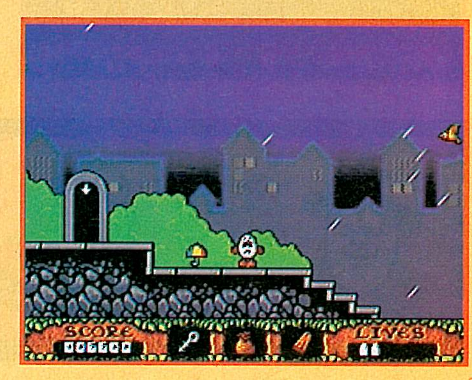
Pero lo primero que tendrá que hacer nuestro orondo héroe será encontrar a sus amigos: al dormilón Dozy, al friolero Denzyl, al abuelo Dizzy, a su hermana Dora y a su novia Daisy. Puede que esto parezca algo sencillo, pero la realidad es que caminar por el condado de Yolkfolk plantea una enormidad de problemas ya que estos bellos escenarios están plagados de ríos y mares, de animales peligrosos, tales como arañas o pájaros, de ascensores, de guardianes... Estos obstáculos y otros cien mil impedimentos más pueden, sin embargo, ser salvados perfectamente si nuestro amigo encuentra el objeto adecuado en cada ocasión. Por ejemplo, una madera le servirá para salvar un río, la cuerda para pasar de una rama a otra, las llaves para accionar ascensores o abrir puertas, el ron para que el pirata le permita entrar en su barco o el dinero para pagar al guardián del castillo. En fin, una auténtica labor detectivesca que aún se complica un poco más si tenemos en

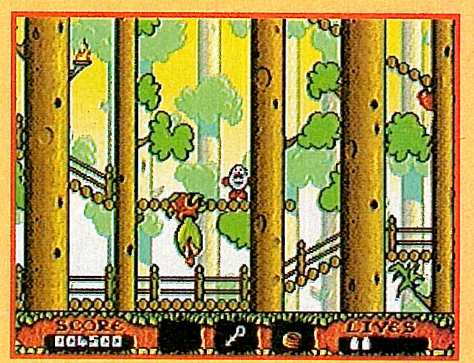


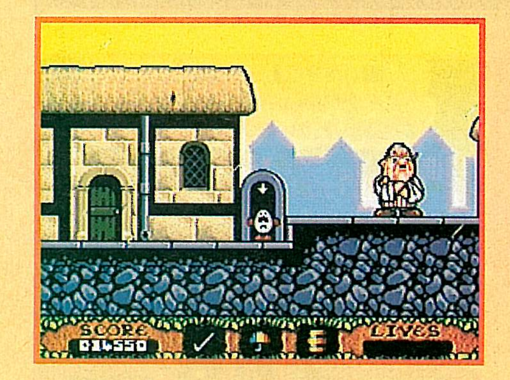


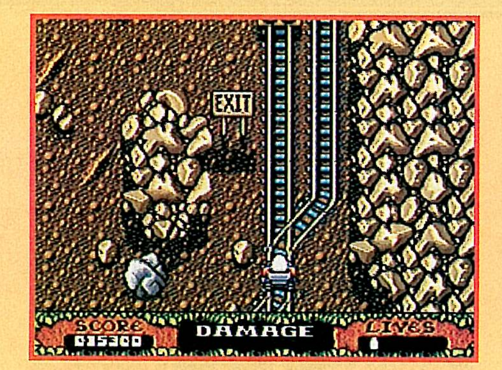




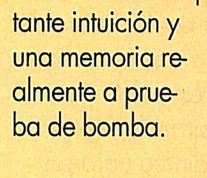








cuenta que Dizzy sólo puede transportar tres objetos a un tiempo. Saber seleccionar aquellos verdaderamente útiles para cada ocasión requiere bastante intuición y una memoria realmente a prueba de bomba.



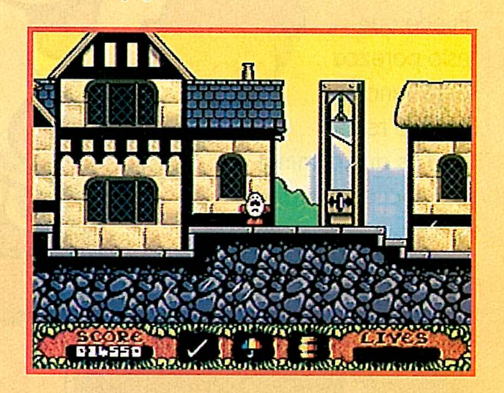
Tras unas cuantas partidas, todo resultará más sencillo ya que empezaremos a reconocer los caminos y sus claves.

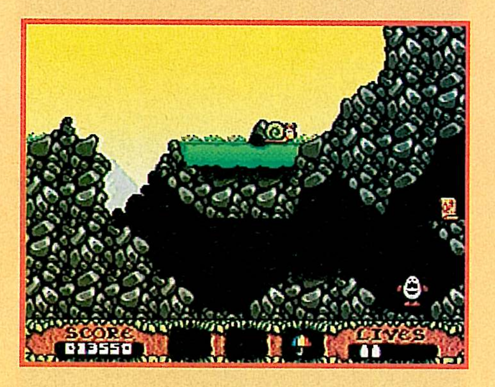
Afortunadamente, para que nuestra tarea sea algo menos compleja contamos con una opción que nos informa, o al menos nos da una pequeña pista, de la función de cada utensilio.

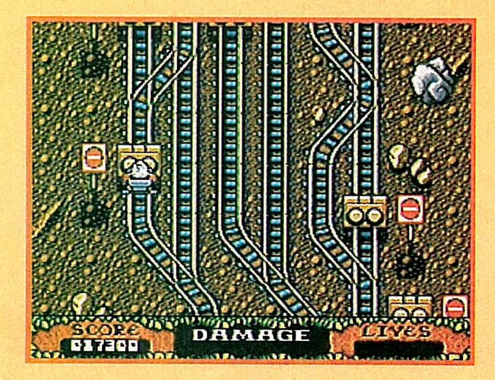
Por otra parte, también existen una serie de peligros, como guillotinas, ratas, mariposas o pájaros, que deberemos esquivar mientras recolectamos nuestras Estrellitas de la Suerte, hasta completar la considerable cifra de 250.

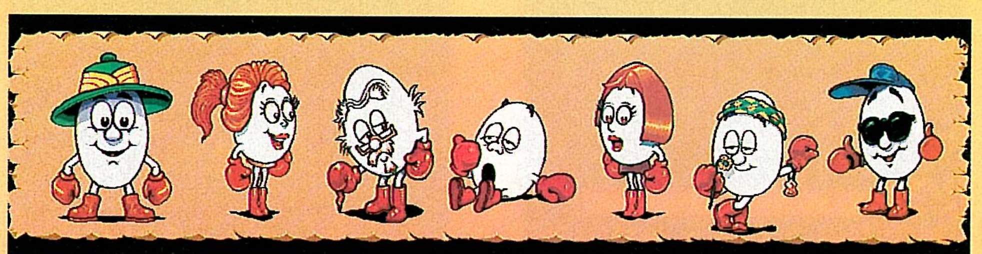
En cuanto al tema de la energía -es decir, la vida de nuestro amigo-, podremos recuperarla fácilmente gracias a las frutas que se encuentran desperdigadas a lo largo del bosque, de la ciudad, del cementerio, de la playa, del barco y, en general, de todos los bellos escenarios por los que transcurre esta divertida aventura.

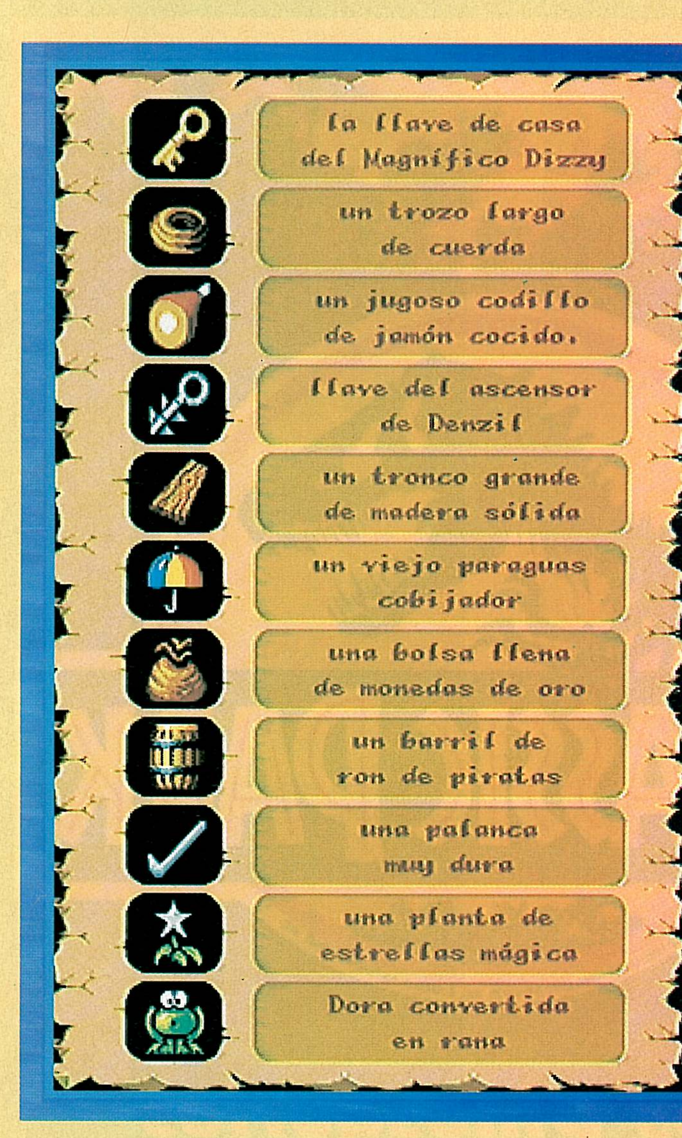
Y esto es, a grandes rasgos, el argumento de un cartucho al que la originalidad de su personaje (¿a quién se le habrá ocurrido poner a un huevo de protagonista?), sus ricos gráficos, su enorme variedad de escenarios, sus divertidos personajes, sus numerosos objetos y su esmerada traducción, lo elevan a la categoría de muy recomendable para todos aquellos que gustan de sosegar sus pasiones y ejercitar sus facultades mentales. En definitiva, un gran juego para tenaces y pacientes que ofrece una manera diferente de jugar.





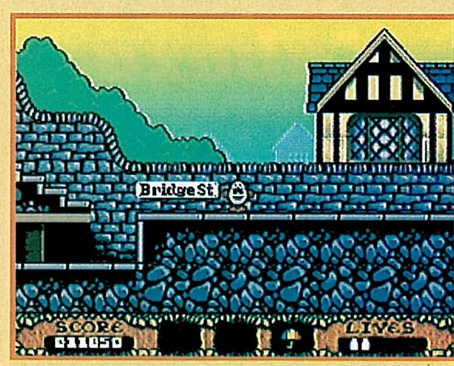






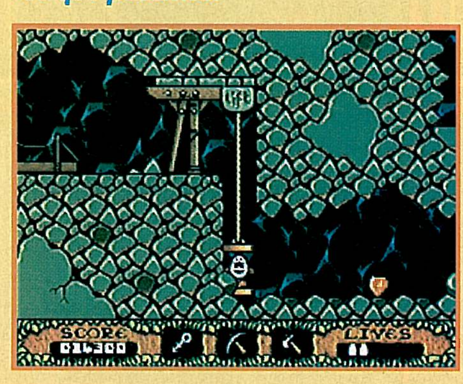
Claves para el éxito

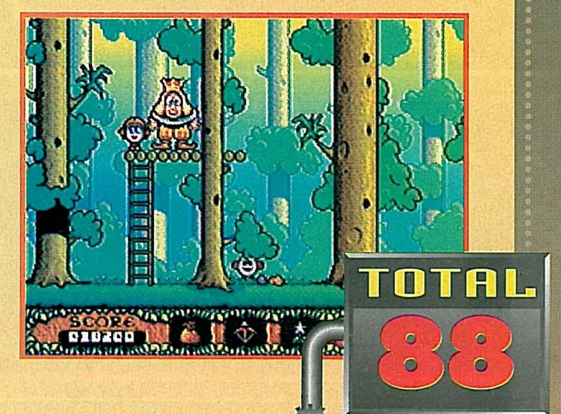
A lo largo de tu expedición te encontrarás con una gran variedad de objetos. Cada uno de ellos es una clave para el éxito. Por ejemplo, el dinero nos servirá para sobornar al guardián del Castillo, el ron para que el pirata nos deje entrar en su barco, y así cada cosa. Utiliza el sentido común y, si no, prueba hasta que la suerte te sonría.



Aunque contaremos con la ayuda de mapas, será conveniente memorizar los nombres de todos los lugares por los que pasemos.

Algunos artefactos, tales como máquinas o ascensores, requieren el empleo de llaves. No suelen estar muy lejos... ¡pero hay que encontrarlas!





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Encontraremos un universo de paisajes con alegres motivos y todo tipo de detalles. Lástima que el protagonista no sea más grande.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

En este tipo de juegos prima la habilidad frente a la espectacularidad. Sencillos, por tanto, pero efectivos y perfectamente dominables.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

En un juego tan tranquilito como éste, la música tiene que ser suave. Y así es, consiguiendo un perfecto acompañamiento.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Sencilla en cuanto a la mecánica del juego. Lo complicado es encontrar la función de cada objeto.

OPINION

Tras la avalancha de juegos de acción trepidante y monstruos por doquier, se agradecen programas tan inocentes, tranquilos y esmerados como este singular «Dizzy». El juego en sí es una gran prueba de paciencia, intuición, memoria y habilidad, especialmente indicada para los más jovenes de la casa y en la que no estará de más la ayuda de los mayores. Esto no quiere decir que sea un programa para niños, pero sí que es muy recomendable para ellos.

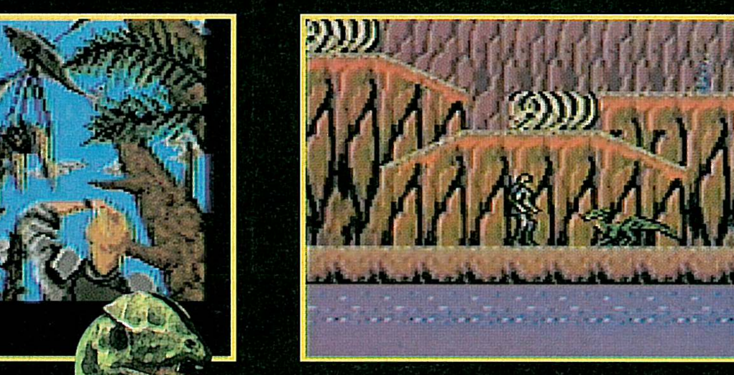
A unas cualidades gráficas indudables y una dificultad que despierta el interés y el ingenio, hay que añadirle un impecable traducción de los textos que completan un juego redondo.

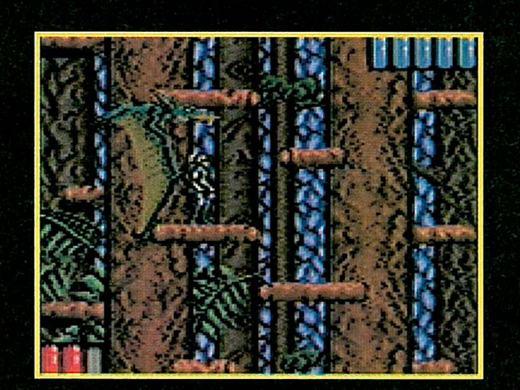
TOTAL 88

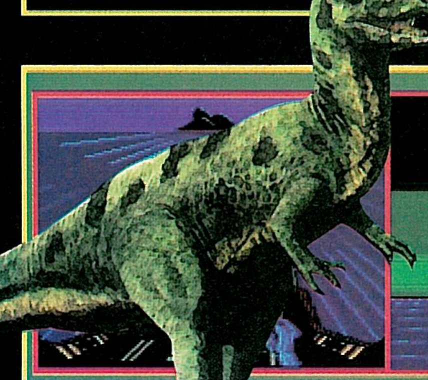
"Dizzy" es un juego a la antigua usanza. Un cartucho en el que no todo es acción, sino que además derberás "darle al coco".

JURASSIC PARK

Tras varios meses de intensas gestiones para conseguir su presencia (hasta Bill Clinton ha telefoneado personalmente), por fin el Parque Jurásico recibe a la visitante más ilustre que podía esperar: Isabel Pantoja se ha desplazado con su hijo Paquirrín para visitar a los fabulosos dinosaurios. Sin embargo, algo imprevisto sucede cuando nuestra folklórica se encuentra firmando en el libro de honor del Parque junto a nombres mundialmente famosos como Rocío Jurado, Raphael o El Fari. Su simpático hijito tira de un cable y desenchufa la computadora que vigila las vallas eléctricas tras las que viven las bestias prehistóricas. En ese momento, el Doctor







Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 5

PRIMER CONTACTO

Como ves, en «Jurassic Park» hay cuatro zonas que se corresponden con el nombre de otros tantos dinosaurios diferentes, y cuentas con la ventaja de poder elegir el orden en el que quieres "atacar". Existe todavía otra fase más (la del Tiranosaurio Rex), pero sólo podrás acceder a ella si logras pasar las cuatro primeras sin utilizar ninguna continuación. Todas ellas tienen una estructura similar: el viaje en Jeep, en el que deberás afinar al máximo tu puntería, varios niveles de plataformas, en los que no faltan los enemigos prehistóricos de turno y, por último, un enemigo final: el dinosaurio que da nombre a cada fase. Todo un reto para el Doctor Grant.

Grant, tras propinarle un monumental bofetón al inocente Paquirrín, emprende su nueva y más peligrosa misión: devolver a sus jaulas a los dinosaurios que hayan escapado.

Y como puedes imaginar, aquí empieza también la aventura del «Jurassic Park» para Game Gear: Partiendo del Centro de Visitantes, el Doctor Grant (o sea, tú) se desplazará a cuatro lugares distintos de la isla que se corresponden con cuatro fases diferentes.

El comienzo de cada fase consiste en un breve viaje en Jeep durante el que tendrás que disparar con una mira telescópica a los animales prehistóricos que te ataquen. Después, te esperan varios niveles plataformeros en los que dispones de tres **tipos de arma** (rifle tranquilizador, granadas de choque y granadas de bolas de fuego) que se eligen pulsando la pausa y **distintos "ítems"** que recoges por el camino (artículos para recuperar energía, equipo de primeros auxilios, continuaciones extra,...) para sortear todos los peligros hasta llegar al enemigo final de turno: un Pteranodon, un Velociraptor, un Triceratops o un Braquiosaurio, según la fase en la que estés. Si logras pasar las cuatro fases sin utilizar ninguna continuación, un último reto desafía a tu habilidad. El Tiranosaurio Rex todavía anda suelto por la isla, y depende de tí que vuelva a su jaula.

La cosa es como para echarse a temblar, pero el Parque Jurásico está en peligro, y tú eres el encargado de salvarlo!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

El diminuto tamaño de los sprites hace inútiles los intentos de variedad en los escenarios.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

El Doctor Grant no debe estar muy en forma que digamos, o al menos no lo demuestra.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La música no es de las más pegadizas, y los dinosaurios parecen estar roncos... ni se les oye rugir.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Acabar las cuatro primeras fases es demasiado fácil, y llegar a la quinta demasiado difícil. ¡Qué contradicción!

OPINION

La moda de los dinosaurios ha llegado también hasta la Game Gear, aunque no lo ha hecho con la misma contundencia que alcanzó enm la Mega Drive. Los programadores se han esforzado por incorporar variedad en las fases, pero este intento se ha visto disminuido por la curiosa transformación que sufren los dinosaurios: de criaturas gigantes han pasado a ser verdaderos enanos.

Por otro lado, el que un juego sea fácil siempre es loable. Lo que ocurre en éste es que las primeras cuatro fases se pasan en una tarde, lo que supone dar demasiada ventaja a los jugones. Y aquí el refrán de: "Lo bueno si breve dos veces bueno" no tiene mucho sentido.

TOTAL 63

«Parque Jurásico» para Game Gear se hace demasiado corto como para llegar a apasionarnos.

TIME GAL

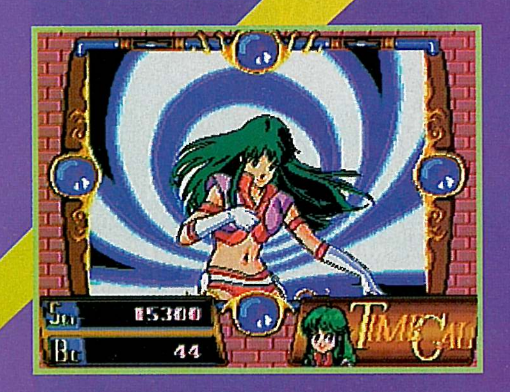
La Mujer del Tiempo

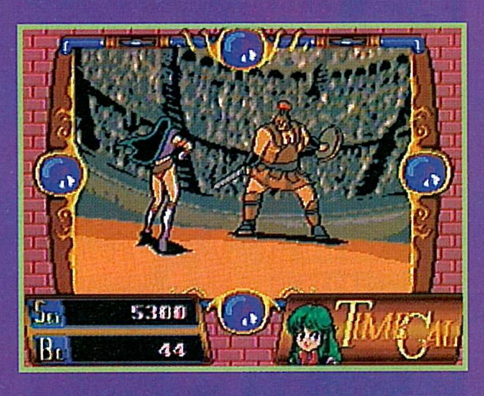
A las puertas del siglo XXI, el hombre tiene ante sí la posibilidad de ver cumplido uno de sus sueños más ambiciosos: La Pathforger, la máquina del tiempo, está lista para partir. El primer ser humano seleccionado para protagonizar tal acontecimiento es Raika, una intrépida jovencita a la que se ha apodado ya con el nombre de «Time Gal».

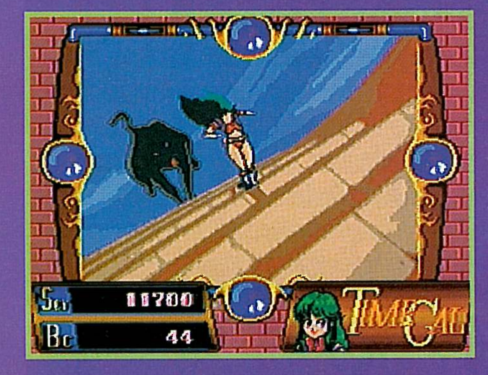
Sin embargo, en el momento en que Raika se dirige a la sala de despegue, surge un imprevisto, un insospechado suceso que enturbia tan grandiosa misión. Luda, un malvado delincuente, modifica la programación de la máquina con el único objeto de cambiar la Historia a su antojo. De esta forma, «Time Gal» comienza un alucinante viaje por el tiempo.

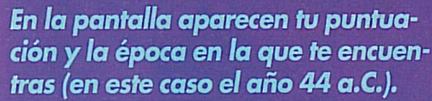
Tras hacer un largo recorrido por distintas épocas históricas, la última parada de Raika es el año 1993. Allí, nuestra protagonista se enfrenta a multitud de peligros en un mundo desconocido para alguien que, como ella, viene del futuro. Su primer susto viene cuando unos artefactos metálicos con cuatro ruedas la atacan. Dentro de ellos, guerreros enfurecidos le gritan frases indescifrables como "¿es que no ves el semáforo?" o "mujer tenías que ser". «Time Gal» esquiva sus acometidas

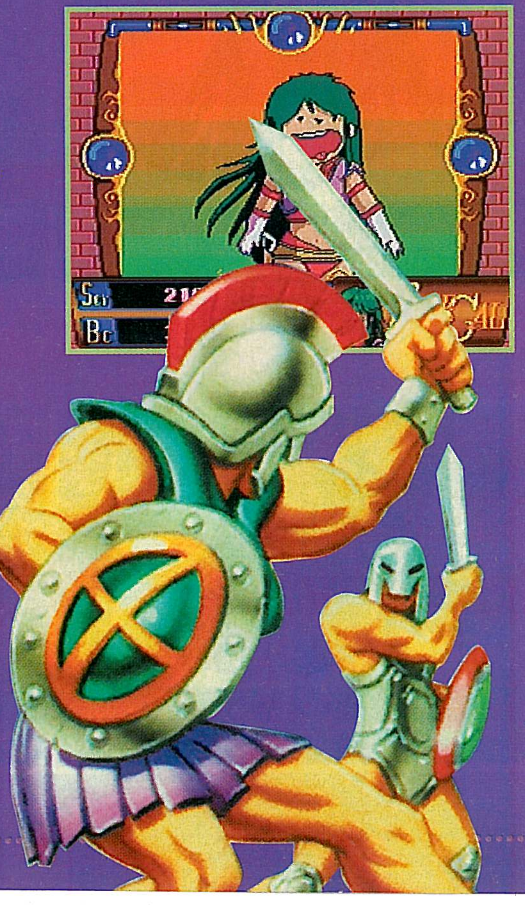
Wolf Team • Aventura Interactiva • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 2 • Fases: 16








En la pantalla aparecen tu puntuación y la época en la que te encuentras (en este caso el año 44 a.C.).



refugiándose en un "bar", una extraña guarida que parece más bien un taller de robots androides, ya que los que están allí no hacen más que pedir al mecánico que les ponga una "tapa" y engrasarse el interior con un aceite amarillo espumoso que llaman "cerveza".

Algunos, desde luego, deben tener algún circuito estropeado, porque al salir caminan haciendo eses.

Tras salir de aquel extraño lugar, nuestra viajera busca una nave que le sirva de vehículo, y se dispone a buscar en un enorme hangar de nombre "Grandes Almacenes". Sin embargo, allí descubre que por medio de un proceso llamado "rebajas" se paraliza a las personas y se las coloca en urnas de cristal ante las que después se para mu-

GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Unos maravillosos dibujos animados presiden el aspecto visual de este compacto, con escenas espectaculares en las que parece que estés viendo una película más que jugando con una consola.

Lo malo viene cuando te das cuenta de que lo de la película afecta también al control sobre el personaje, tan escaso como difícil.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo más destacable son los omnipresentes y contínuos efectos y voces que hay durante la acción. La joven protagonista habla constantemente y se permite lujos tan divertidos como preguntarle a un gladiador en pleno combate la edad que tiene.

La música, sin embargo, apenas destaca por encima del rumor de los efectos.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

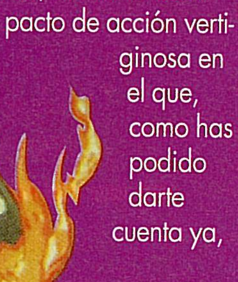
La técnica de animación del «Time Gal» es la misma que encontrarás en cualquier serie de dibujos. Hablamos, por tanto, de acción a una velocidad altísima, cambios de plano, zooms de acercamiento y alejamiento, etc. Sin embargo, Wolfteam todavía no ha sabido conjugar este tipo de imágenes con la jugabilidad. Cuando lo consigan va a ser digno de verse.

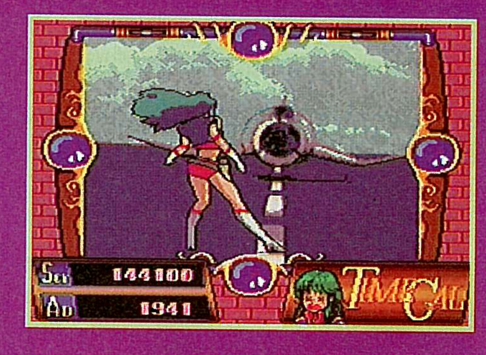
«Time Gal» sigue la misma línea de efectos especiales que ya pudimos ver en el «Road Avenger».

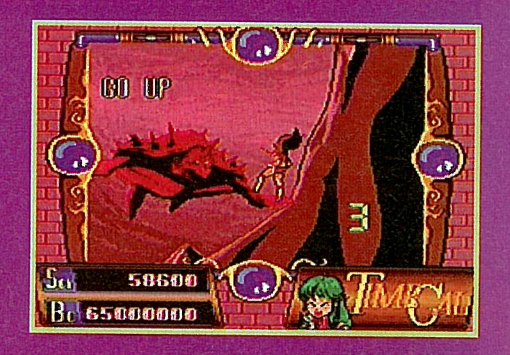
cha gente. A los humanos que se someten a tan espantosa operación les llaman después maniquíes.

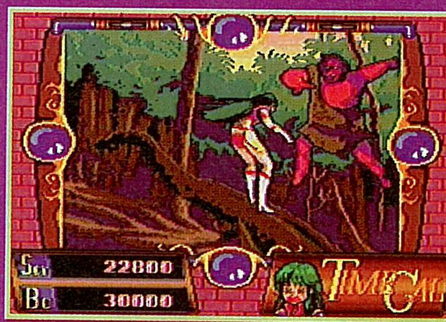
Y cuando por fin logra dejar aquella época, tras esquivar mil y un peligros más, nuestra viajera del tiempo jura que nunca más volverá al año 1993, donde los humanos llevan una vida tan arriesgada y cruel.

Aventuras incluso más espantosas que ésta son las que te esperan en el «Time Gal», un nuevo compacto de acción vertiginosa en el que, como has podido darte cuenta ya,







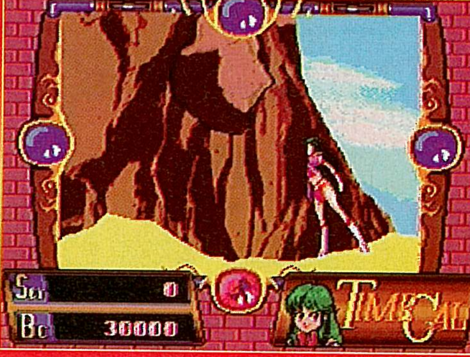


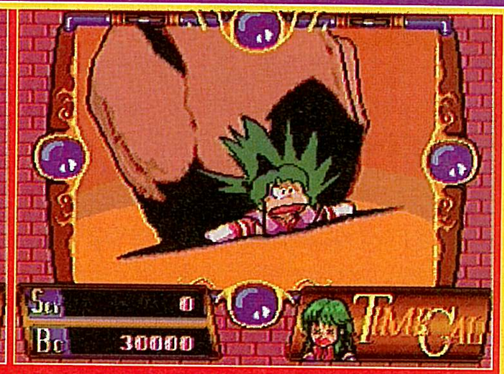
los viajes de la protagonista a través del tiempo es el argumento principal.

La mecánica del juego es simple: lo único que debes hacer es controlar los movimientos de «Time Gal» por medio de la "lente del tiempo", que no es más que un marco que aparece en la pantalla con una gema en cada lateral. De esta forma, cuando, por ejemplo, se encienda la gema de la derecha, tendrás que apretar el botón direccional de tu mando hacia la derecha. Esta y otras funciones, como disparar cuando se enciendan todas las gemas a la vez o elegir entre tres posibilidades de acción que aparecen en la pantalla en determinadas situaciones, serán las únicas opciones que tengas de participar en el juego.

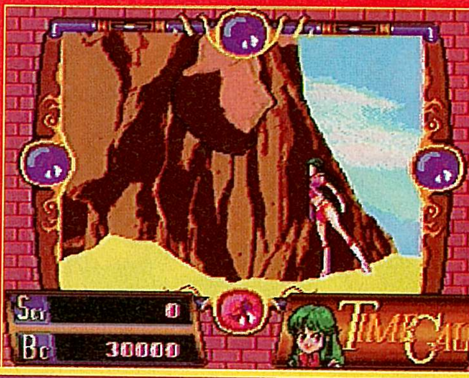
Si consigues ejecutar todas las "órdenes" que te dan las gemas (lo cual es bas-

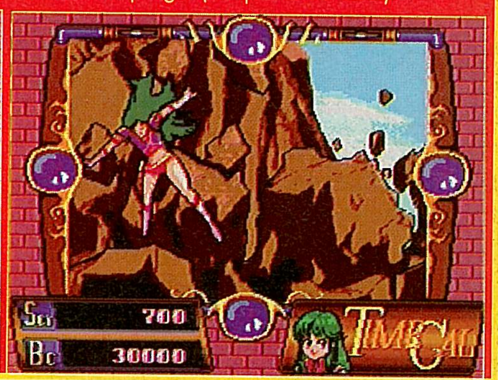
CUESTIÓN DE REFLEJOS

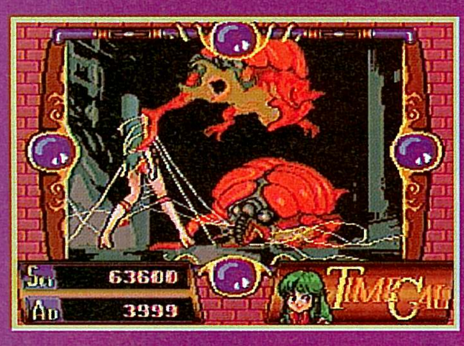




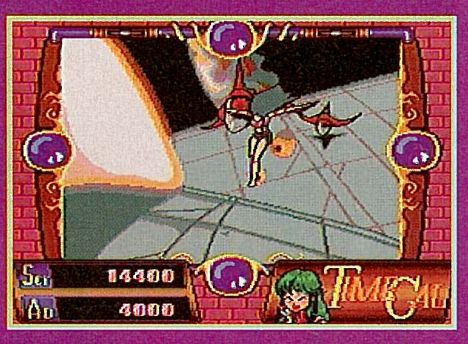
La mecánica de juego de «Time Gal» es muy simple. En este caso, un "energúmeno" intenta aplastar a la protagonista con una gran piedra. En ese momento, se encenderá la gema de la parte inferior de la "lente del tiempo" (pantallladel centro). Si no aprietas rápidamente el botón direccional hacia abajo, el resultado será el que ves arriba a la derecha. Si lo haces, «Time Gal» saltará evitando el peligro (abajo a la derecha).



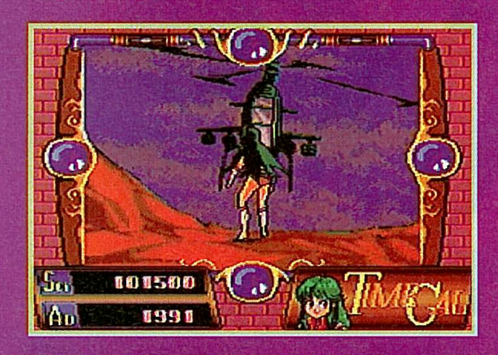


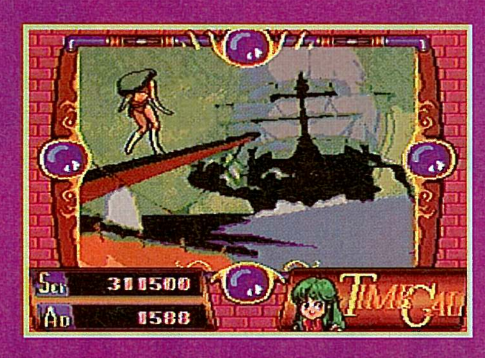


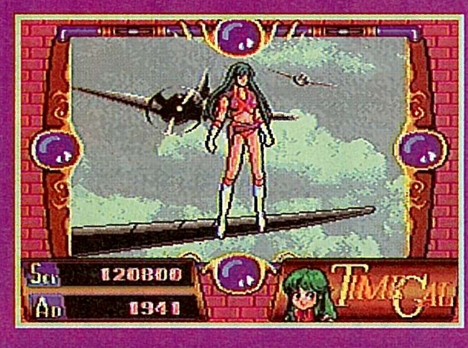
¿Por qué todo el mundo se empeña en atacar a nuestra protagonista esté donde esté?



Barcos pirata, naves espaciales... «Time Gal» recorre todas las épocas de la Historia.

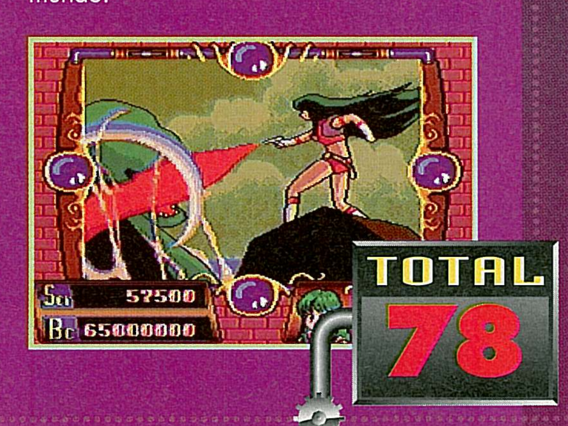






tante difícil dada la rapidez con que debes hacerlo), irás pasando de fase en fase, o lo que es lo mismo, de época histórica en época histórica. Así descubrirás lo agresivos que pueden llegar a ser los dinosaurios, la tensión que se siente luchando en el circo contra un forzudo gladiador, el vértigo de volar sobre el ala de un caza de la II Guerra Mundial o las sorpresas que se esconden en el mundo del futuro.

Cuando seas eliminado, podrás acudir al "Visual Mode" y ver allí, sin jugar y después de introducir un password, la secuencia del período de tiempo que desees y los posibles fallos (Miss Patern) de «Time Gal» en el período elegido. Con ésto, estarás en disposición de acompañar a la protagonista en su viaje de vuelta. Ayúdala a retornar a su época y recuerda que tienes todo el tiempo del mundo.



Gráficos (1–10)

Ni fondos, ni scroll, ni nada por el estilo. Puro dibujo animado, y además de gran calidad.

Movimiento (1–10)

No eres tú quien guía al muñeco.
Sólo te limitas a pulsar los botones cuando la luz de las gemas te lo indica.

Sonido (1–10)

Como buen compacto, tanto la música como los efectos suenan de maravilla.

Jugabilidad (1–10)

Aparte de tu limitada intervención en el juego, deberás tener unos reflejos verdaderamente felinos para apretar los botones a tiempo.

OPINION

La compañía Wolfteam, creadora del «Road Avenger», nos trae ahora «Time Gal», un compacto que está cortado por el mismo patrón. Eso quiere decir que cuando juguemos asistiremos a un auténtico bombardeo sin descanso de imágenes muy logradas, propias de los dibujos animados japoneses. Y quiere decir también que nuestra participación en el juego va a ser más bien escasa, limitada a pulsar los botones de turno cuando una gema tenga a bien iluminarse. Esto hace que «Time Gal» sea una delicia para la vista, pero a la que le falta una mayor implicación del jugador en la acción. Aún así, no deja de suponer un reto constante para nuestros reflejos.

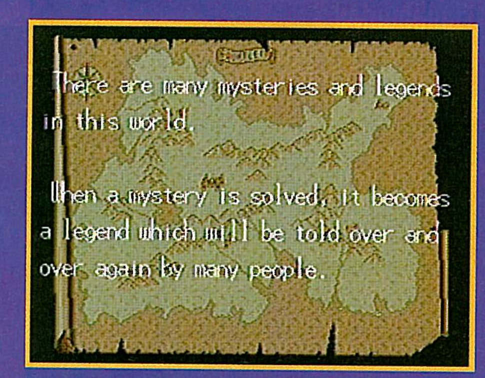
El espectáculo visual que ofrece «Time Gal» invita más a admirar que a jugar.

En un tiempo sin retorno, en una tierra sin nombre, se desarrolló una fantástica aventura recordada de generación en generación por los que allí habitaban.

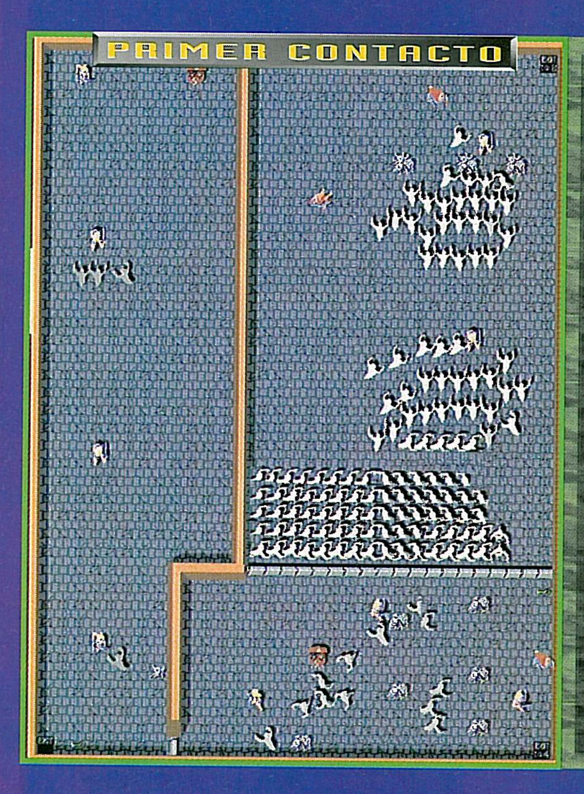
Cuenta la leyenda que existió un tenebroso castillo sobre el que pesaba una terrible maldición desde un tiempo inmemorable. Según ella, en esa fortaleza medieval se escondía un valiosísimo tesoro, del que nadie conocía el lugar exacto donde se hallaba. Mientras el tesoro no fuese en-

Gauntlet IV

La Leyenda Interminable

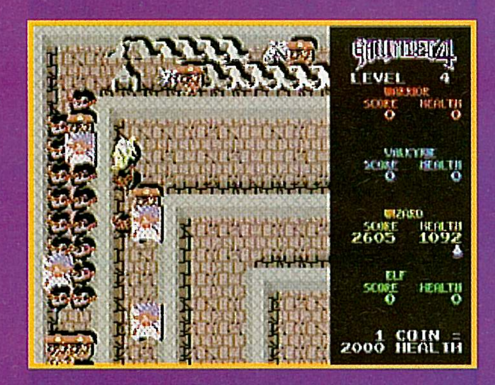


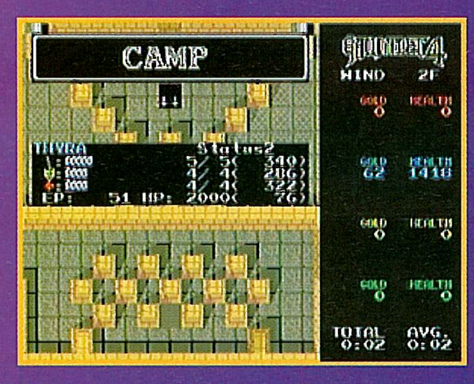
PRIMER CONTACTO



Gauntlet IV mantiene el espíritu "multitudinario" que tanta fama le dio a sus antecesores. En todas las salas del castillo encontrarás una verdadera tropa de fantasmas que te perseguirán constantemente y que te obligarán a pulsar el gatillo sin parar. Pero no todo va a ser disparar y cantar, pues en tu frenética huída deberrás recoger un montón de útiles items en forma de tesoros, pócimas, comida...

Tengen • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1 a 4 • Niveles dificultad: 7 • Continuaciones: 9 • Fases: Más de 150





contrado, los sucesivos dueños de la fortaleza deberían vivir entre espectros, apariciones y fantasmas.

Harto de soportar ruidos de cadenas mientras descansaba, aullidos terroríficos durante las comidas y visiones alucinantes cuando caminaba por los pasillos, el señor del castillo decidió llamar a los cuatro personajes más intrépidos y famosos que vivían en su feudo: Thor el guerrero,

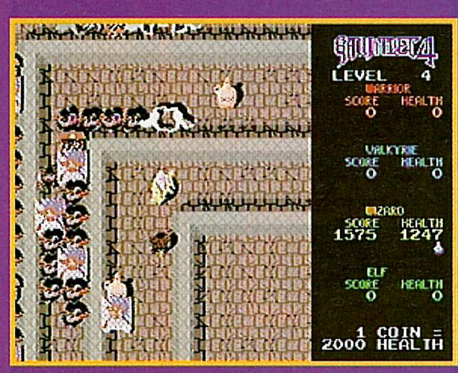
En el "Quest Mode" podrás explorar todas las zonas del castillo por recónditas que parezcan.

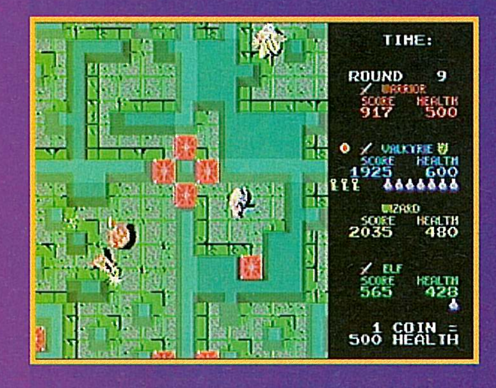
Merlín el mago, Tyra la walkiria y Questor el duende, que acudieron prestos para tratar de resolver el misterio. Dada su valentía y sagacidad sin límites, no tardaron en alcanzar el pasadizo secreto en donde se encontraba lo que tanto se había buscado.

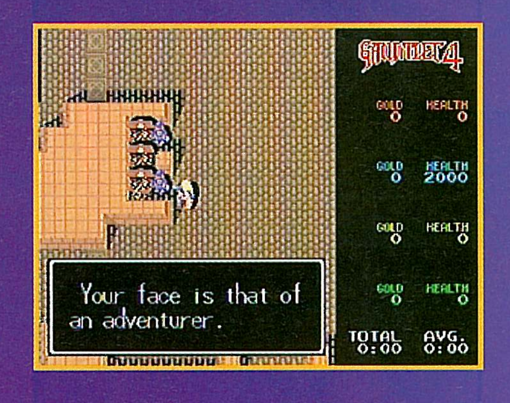
Sin embargo, su sorpresa fue mayúscula cuando vieron que el ansiado tesoro era... ¡un mágico videojuego en el que se narraban sus propias aventuras!

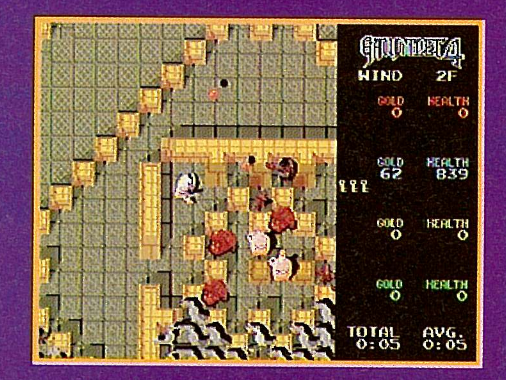
En él se podía jugar con cada uno de los cuatro personajes protagonistas del hallazgo, e incluso ofrecía la opción de que lo hicieran cuatro jugadores simultáneamente utilizando el Segatap.

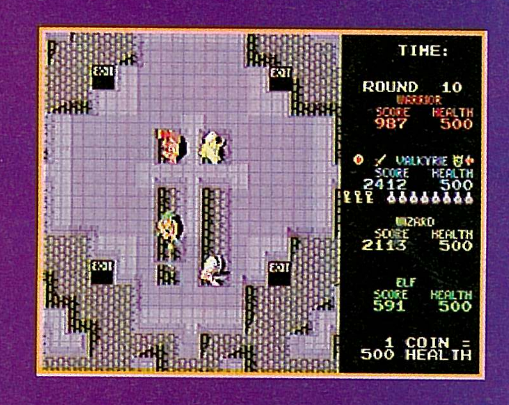
Antes de comenzar la partida, aparecía una pantalla de opciones de lo más completa en la que se podían elegir, entre otras muchas cosas, el número de créditos por jugador, hasta siete niveles de dificultad y nada menos que cuatro modos de juego: **"Arcade Mode"**, con el que jugar a pasar el máximo de fases, **"Record Mode"**, con el que conseguir la máxima puntuación, **"Quest Mode",** con el que explorar las distintas partes del castillo y **"Battle Mode",**





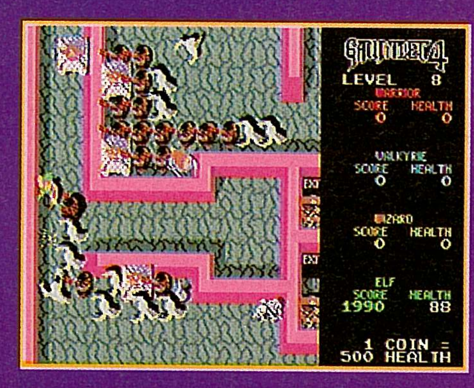


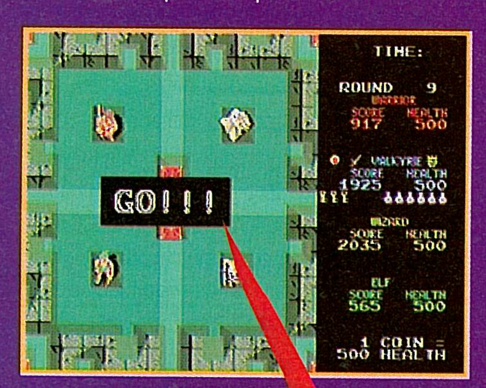


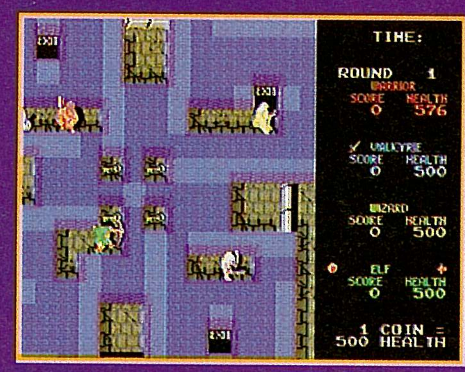


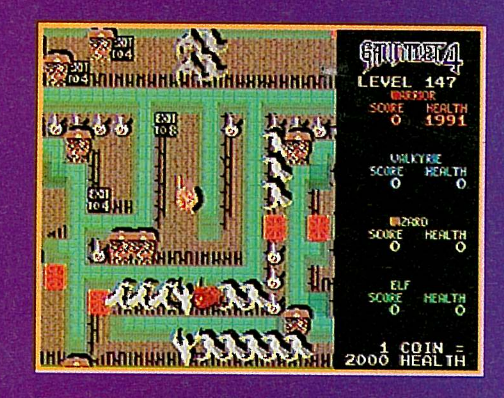
con el provocar un combate entre los cuatro héroes.

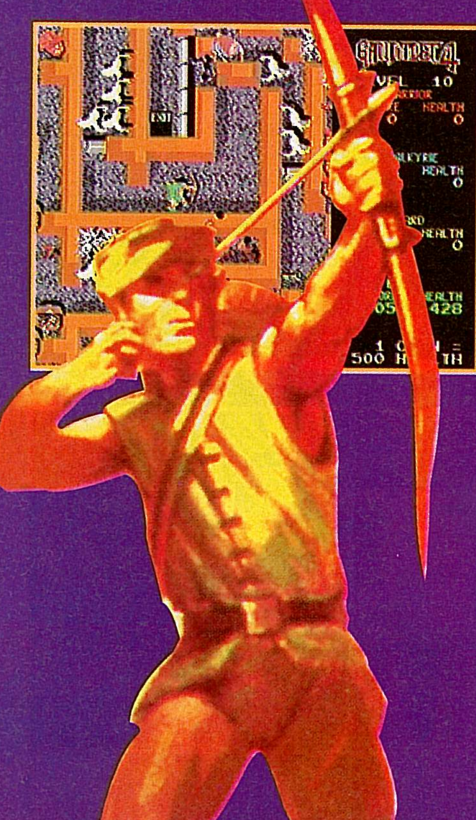
La acción consistía, principalmente, en avanzar a lo largo de innumerables fases que se correspondían con las diferentes salas del castillo y en las que el jugador debía buscar la salida (un recuadro negro con la palabra "exit" en su interior) a través de pasillos largos e intrincados evitando el ataque del Ejército de las Tinieblas. A su paso se oponían decenas de demonios, fantasmas, ogros, hechiceros, algún que otro dragón y hasta la calavérica imagen de la muerte. Para acabar con ellos cada personaje contaba con su arma personal y con una serie de "ítems" que se podían recoger por el camino y que tenían la propiedad de restaurarles la energía perdida, hacerles invencibles durante un corto período de tiempo o

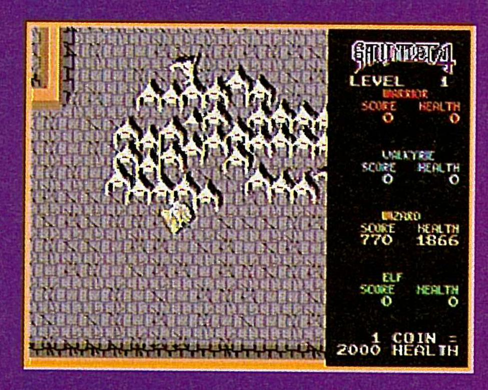




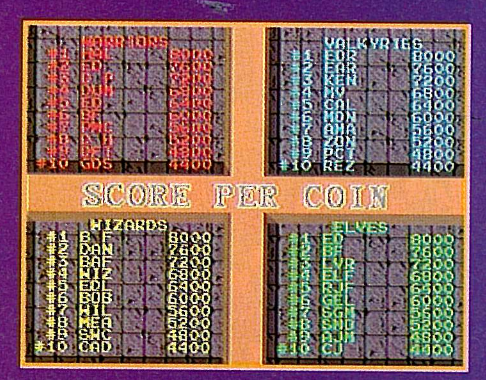


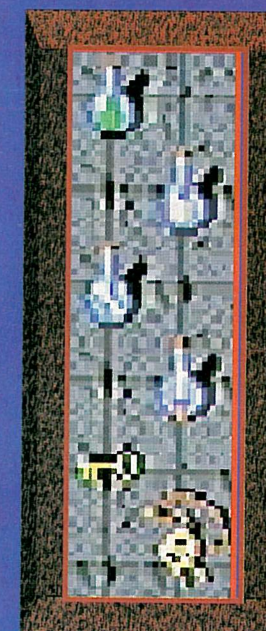






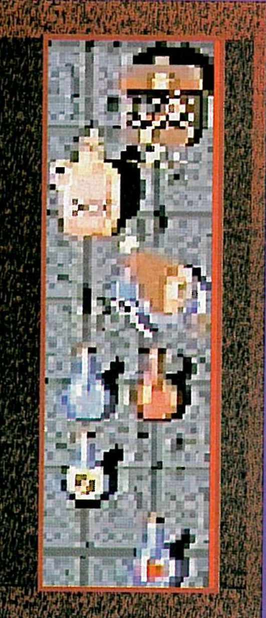
Si hay una palabra que define a Gauntlet IV esa es, sin duda, acción. ¡Miles y miles de fantasmas te perseguirán continuamente sin darte ni un segundo de respiro!





¡A POR LOS ITEMS!

Recoger "items" es una de las principales tareas que tendrás que llevar a cabo si quieres llegar lejos en tu viaje a través del castillo, y lo cierto es que oportunidades para hacerlo no te van a faltar. Pócimas mágicas que acaban con tus enemigos, tesoros que te dan puntos, comida que te restaura la energía perdida o llaves para abrir puertas abundan en todas las fases. Sólo es cuestión de encontrar la forma de llegar hasta ellas. ¡A por ellos!



acabar con todos los oponentes que estuviesen presentes en la pantalla en el momento de activarlos.

Poco a poco, Merlín, Questor, Tyra y Thor fueron descubriendo todas las sorpresas que les esperaban en el castillo y viendo que la magia se escondía en los rincones más inesperados, no sólo en forma de "ítem", sino también, por ejemplo, de baldosas que les impedían disparar o de teletransportadores que les llevaban de un lugar a otro.

Viendo que cada vez era mayor el entusiasmo de los cuatro valientes por el juego en el que ellos mismos eran los principales actores, el señor del castillo decidió regalárselo en señal de agradecimiento por haberle librado de la maldición que pesaba sobre él.

De esta forma, todos quedaron felices y contentos sin saber que muchos años después, niños con el mismo espíritu de aventura que ellos, disfrutarían con el videojuego que tan buenos ratos les había hecho pasar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Bastante rudimentarios. Los escenarios son un poco repetitivos y los personajes demasiado pequeños.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Simple a más no poder. Podrás caminar en todas direcciones, pero olvídate de saltar, agacharte, dar puñetazos,...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Muy buenos los efectos sonoros y magníficas las numerosas digitalizaciones de voz que podemos escuchar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Lo mejor, las luchas de todos contra todos del "Battle Mode", aunque se necesita el esperado Segatap. El resto resulta algo monótono.

OPINION

A mediados de los 80, Atari consiguió un considerable éxito con «Gauntlet», un juego que comenzó su andadura en recreativa y que pronto se convirtió en un clásico. Ahora, después de su paso por la Master System, llega a los 16 bits de Sega levantando grandes expectativas entre los que ya conocían versiones anteriores.

Y se puede afirmar que el «Gauntlet IV» goza más de nombre (gracias a sus antecesores) que de calidad, porque no destaca especialmente ni por sus gráficos ni tampoco por la variedad de la acción. Aún así, sus muchos incondicionales disfrutarán a tope con esta nueva aventura llena de acción y disparos.

TOTAL 79

A pesar de la fama que aporta el nombre, «Gauntlet IV» se queda atrás con respecto de las últimas novedades para la Mega Drive.

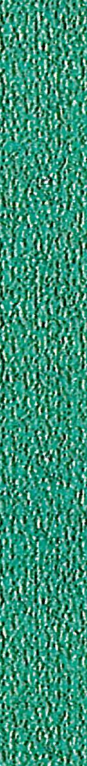
Siguiendo las tendencias de los últimos meses, las novedades siguen sucediéndose en nuestras listas de éxitos. Como siempre, o mejor, como casi siempre, las mayores novedades las encontraréis en la grande de Sega: «Robocop vs Terminator», «TMHT Tournament Fighters» y «Asterix» se han unido a la lista de los mejores. En Master System, «Sonic Chaos» ha arrasado sin lugar a dudas, y no es para menos, ¿habéis visto cómo se mueve el pequeño erizo?

En cuanto a la pequeña Game Gear, sólo señalar un pequeño cambio de posiciones y una novedad, el «F-1», y es que estaréis de acuerdo en que los juegos de carreras son clásicos que nunca morirán.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

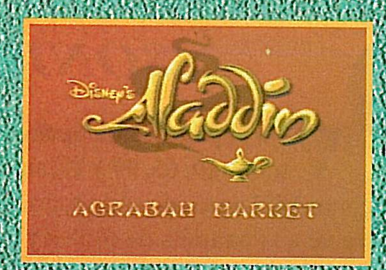
MASTER SYSTEM

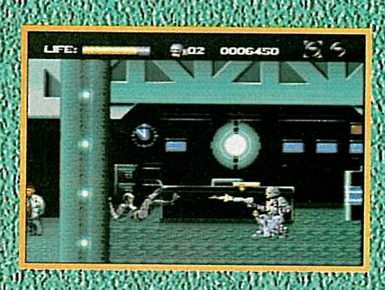
1	(N)	SONIC CHAOS
2	(•)	MICKEY MOUSE 2
3	(6)	COOL SPOT
4	(3)	GLOBAL GLADIATORS
5	(•)	CHUCK ROCK 2
6	(4)	CASTLE OF ILLUSION
7	(•)	THE FLASH
8	(9)	POWER STRIKE
9	(8)	STREETS OF RAGE
10	(•)	TOM Y JERRY



MEGA DRIVE

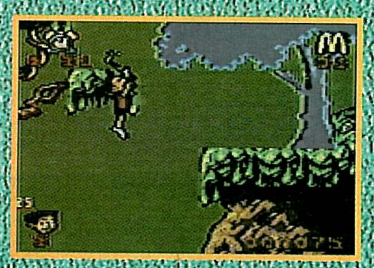
1	(4)	STREET FIGHTER II
2	(3)	ALADINO
3	(1)	FLASHBACK
4	(5)	PARQUE JURÁSICO
5	(N)	ROBOCOP VS TERMINATOR
6	(•)	JUNGLE STRIKE
7	(8)	MORTAL KOMBAT
8	(10)	ROCKET KNIGHT
9	(N)	TMHT TOURNAMENT FIGHTER
10	(N)	ASTERIX





GAME GEAR

1	(2)	LAND OF ILLUSION
2	(3)	STAR WARS
3	(1)	SONIC 2
4	(N)	COOL SPOT
5	(N)	F-1
6	(4)	DOUBLE DRAGON
7	(6)	GLOBAL GLADIATORS
8	(•)	TENGEN WORLD
9	(•)	BATTLETOADS
10	(•)	KRUSTY'S FUN HOUSE



TRUCOS

Mega Drive

SONIC 2

Ve a la pantalla de opciones y selecciona los tonos **19, 65, 09 y 17,** sin olvidarte de presionar **"C"** antes de cada tono. Después pulsa **Reset.** Ahora ve a la pantalla de títulos y presiona **"A" y "Start" a la vez.** El nivel de selección debería aparecer. Elige el nivel, cuando empiece el juego, presiona **"Star" y después "B".** Sonic se moverá en la opción lenta y la **"C"** será la tecla de salto. No presiones "A" hasta que el juego no vuelva a recomenzar. Terminarás el nivel con un increíble **tiempo 0 y ¡50.000! puntos.**

SHADOW OF THE BEAST

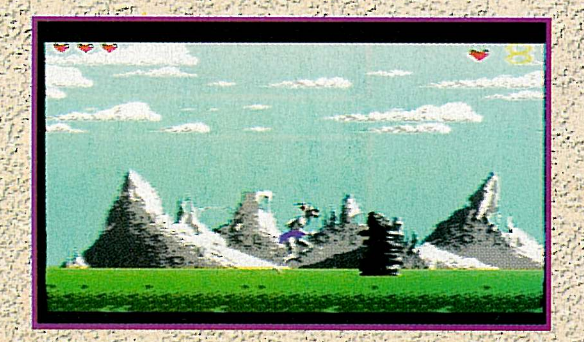
Master System

Al principio del nivel 3, arroja una moneda al pozo y serás premiado con una **vida extra.**

-Encontrarás un **jet pack y una máscara** fuera de la entrada del nivel 5. Colócalas dentro de la habitación, ya que, de otra forma, morirás.

-Si estás atento, también verás una **llave** en la esquina superior izquierda del nivel 2. La necesitarás para abrir la puerta del castillo.

-Utiliza la poción del **gran salto** para destruir al monstruo del nivel 4. Para esta tarea también te será necesaria la escopeta.



LAND OF ILLUSION

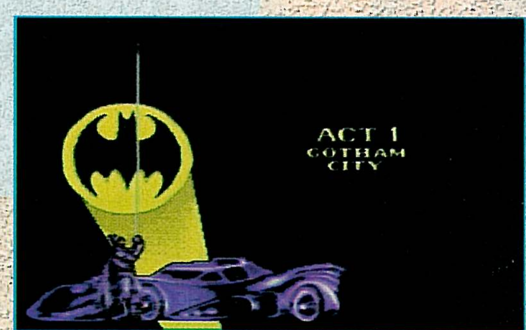
Para alcanzar la **plataforma secreta,** ve a la primera fase del nivel 1 y ataca a la culebra. Salta a través del muro y presiona **"Derecha".** Aterrizarás en una plataforma escondida en la pared. Atraviesa el muro hasta que veas una plataforma que tiene una parra. **Salta a la parra** para alcanzar a la gran serpiente. Arroja la manzana en su boca y coge la llave para terminar el nivel **en tiempo récord.**

Game Gear

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Mega Drive

Para comenzar en el nivel que quieras, introduce el **código 5257** en la pantalla de password, entonces presiona **"A".** Varios símbolos aparecerán en la parte de abajo de la pantalla. Muévete a la izquierda y podrás introducir **el código del nivel** que quieras. Para ello, simplemente introduce los dos dígitos del nivel, seguidos por dos ceros. Por ejemplo, si quieres comenzar en el nivel 5-1, introduce 5100.



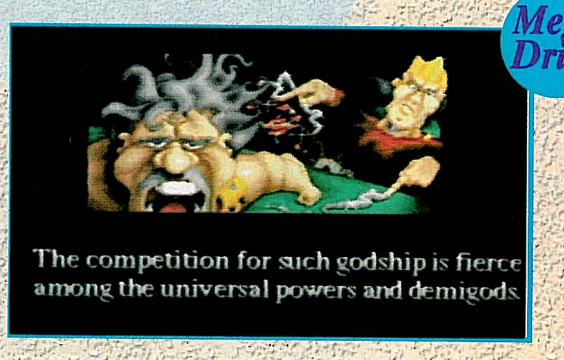
ALIEN3

No hay nada como ser invisibles para que nadie se entere de lo que hacemos. Con «Alien 3» tienes la oportunidad. Sube **arriba** del todo y ve a la **izquierda,** cambia el **lanzallamas** y **dispara a la izquierda.** Así serás invisible. Para volver a ser visible, haz el proceso inverso. Ve otra vez arriba del todo y a la derecha, cambia el lanzallamas y dispara a la derecha.

MEGA-LO MANIA

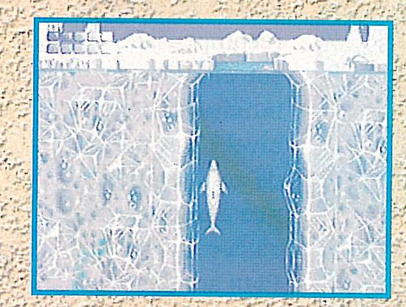
Seguro que necesitarás **más hombres de los que tienes.** Ve a la pantalla de opciones y selecciona un número de hombres para tu misión, ponlos sobre la isla. Regresa a la pantalla de opciones y presiona **"C"** para disminuir el grupo de hombres hasta 0. Ahora tendrás el mismo número de hombres en la isla, pero el número de ellos que lleves hacia la siguiente isla será aún mayor.

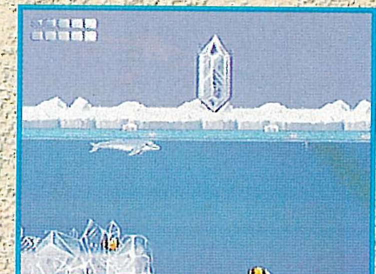
Mega Drive



ECCO THE DOLPHIN

No creas que este fabuloso juegecito termina tan rápidamente. Te ofrecemos los códigos de los diferentes niveles. Algunos de ellos hasta te darán algunos **bonus:**



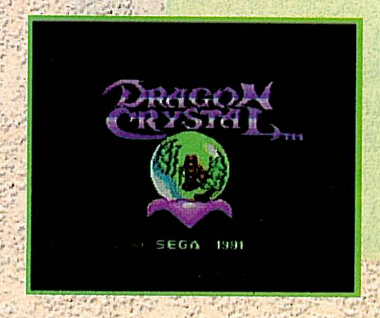


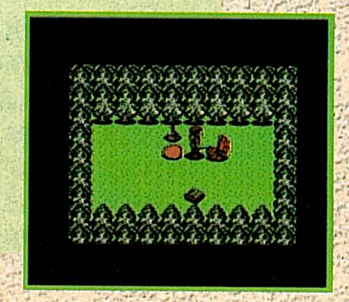
Mega Drive

ALNILSEN: La biblioteca
NESLINLA: La última lucha
AAAAAAAA: Bajo las cuevas.
NNNNNNNN: Bienvenido a la máquina.
NNNNAAAA: Playa con el sonar mortífero.(Presiona B y después A)
NNNNAAAA: La Isla
ANANANAN: Aguas peligrosas con aire infinito.
NANANANA: Aguas peligrosas con aire infinito, sonar mortífero y sonar aturdidor.
AANNAANN: Agujeros con aire infinito, sonar mortífero y sonar aturdidor.
NNAANNAA: Aguas oscuras con aire infinito.
AANNNNAA: Ciudad de las profundidades con aire infinito.
ANNANNAA: Aguas oscuras con aire infinito.
ANANAANN: Agujeros con aire infinito.

DRAGON CRYSTAL

Si tu nivel de energía se reduce dramáticamente durante la partida, espera a que aparezca en tu pantalla la barra de energía y **pulsa repetidamente el botón 2** hasta que ésta llegue hasta su nivel máximo.

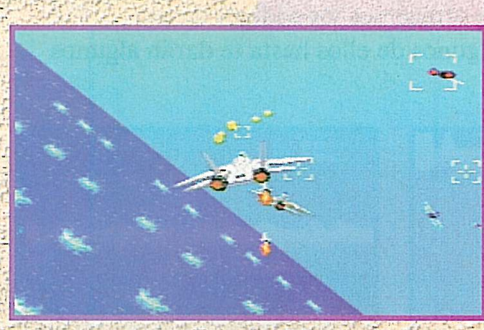




TRUCOS

AFTERBURNER

Enciende tu consola y pulsa el **botón Pause 100 veces** seguidas antes de que empiece la demostración del juego. Por orden del mando supremo de la fuerza aerea serás recompensado con **créditos infinitos** hasta el nivel 17. A partir de aquí tendrás que demostrar tu valía como piloto. Para acceder a la **opción de continuaciones,** tendrás que pulsar **1, 2 y Arriba** simultáneamente cuando mueras.



SPLATTERHOUSE 2

Si con este juego te lo pasas de miedo, prepárate para disfrutar de lo lindo con estos passwords.

Mega Drive

NIVEL 2: EDK NAI ZOL LDL
NIVEL 3: IDO GEM IAL LDL
NIVEL 4: ADE XOE ZOL OME
NIVEL 5: EFH VEI RAG ORD
NIVEL 6: ADE NAI WRA LKA
NIVEL 7: EFH XOE IAL LDL
NIVEL 8: EDK VEI IAL LDL

ESWAT

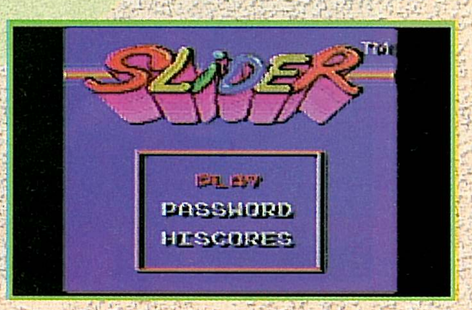
Con este truco te convertirás en el mejor patrullero del condado, sólo tienes que terminar una partida y entonces pulsar **Derecha y Abajo** y, después, **A, B y C mientras pulsas Start** simultáneamente en la pantallas de presentación. Cuando hayas acabado podrás **elegir el nivel** en el que quieres jugar.

Game Gear

SLIDER

Si a pesar de considerarte un auténtico experto en este fantástico juego todavía hay algunos niveles que se te resisten, prueba a introducir estos códigos:

AJCL AECG JLNB
AJEN ALAL
APED JENK
ANCD JGLK
AGAG LCNK
ELAP



BLACK BELT

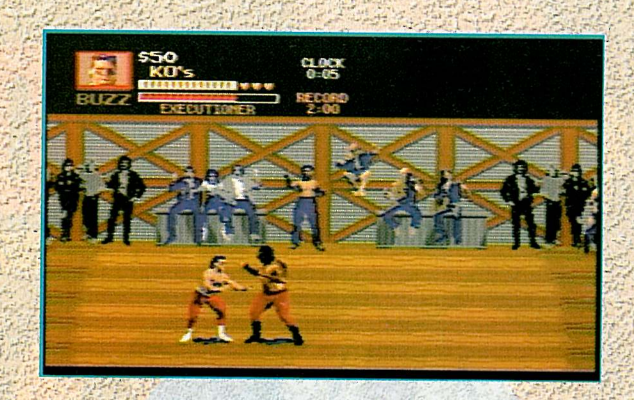
Si te consideras un auténtico maestro de las artes marciales entonces también tendrás el suficiente poder de concentración para hacerte inmortal. Si, por el contrario, todavía no dispones de los conocimientos suficientes, entonces comienza una partida, dejando presionado el **botón 1.** El juego se iniciará con el característico letrero de vidas y nivel.Cuando la pantalla parpadée, **suelta el botón 1** y **pulsa Reset.** Ahora empezarás a jugar con **vidas infinitas.**

KRUSTYS SUPER FUN HOUSE

Mega Drive

Si todavía no has conseguido llegar hasta el final de este divertido juego, introduce **SMAILLIW** en la pantalla de passwords. Esto es Williams (el nombre del equipo que programó el juego) al revés. Te encontrarás con que **todas las puertas** de todos los niveles se encuentran **abiertas.**

PIT-FIGHTER



Mega Drive

Si a pesar de tu izquierdo demoledor tienes algunos problemas, sigue estos consejos: En el nivel 9, en el modo de un jugador, haz una **pausa,** conecta el **segundo pad** y **pulsa Start.** Te verás recompensado con **tres vidas extras.**

R-TYPE

Master System

Ahí va un viejo truco para un viejo juego. En la pantalla de continuaciones, rota **el pad D** en el sentido de las agujas del reloj y el número de continuaciones aumentará a un máximo de **doce.** El truco es viejo, pero confiamos en que funcione.

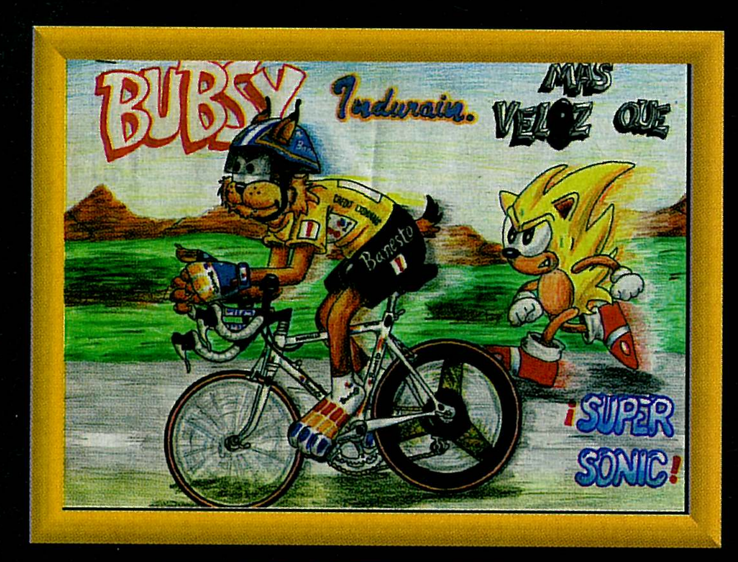
GANADORES DEL CONCURSO DE DIBUJO BUBSY

Alucinantes. Es la única palabra que encontramos para definir los miles de dibujos que nos habéis enviado para este concurso protagonizado por la estrella entre las estrellas, el ídolo entre los ídolos, el siempre genial Bubsy.

Y para que veáis que no exageramos lo más mínimo, aquí os presentamos los trabajos de los 20 ganadores que, como podéis comprobar, son auténticamente geniales y, si tenemos en cuenta la edad de los artistas, algunos pueden ser considerados como verdaderas obras maestras.

Lo malo es que éstos no han sido los únicos dibujos buenos que hemos recibido y, aunque parezca un tópico, tenemos que decir que la elección de los ganadores ha resultado complicadísima, tanto que nos hemos visto "obligados" a aumentar el número de ganadores a 30, aunque por razones de espacio no hemos podido mostrároslos todos. En cualquier caso, gracias por vuestros dibujos y felicitaciones a los ganadores. ¡Hasta otra, bubsymaníacos!

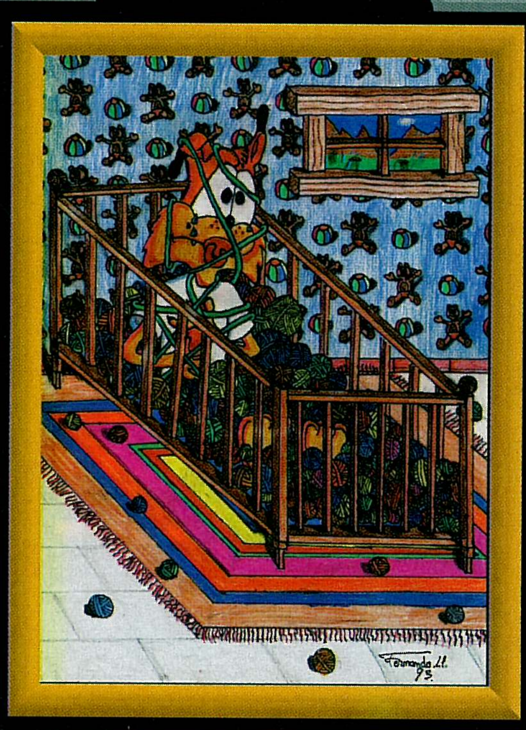
TODOSEGA



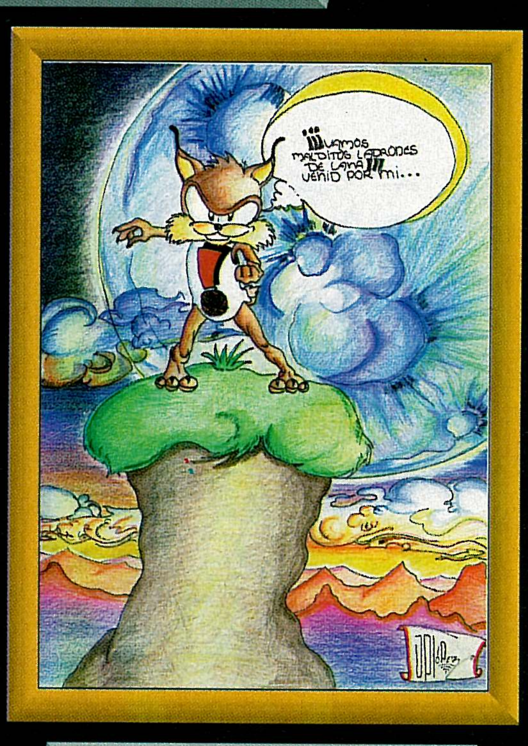
Roberto Martín Cruz (15 años)
(SEVILLA)

M. Angustias Velázquez (10 años)
(GRANADA)

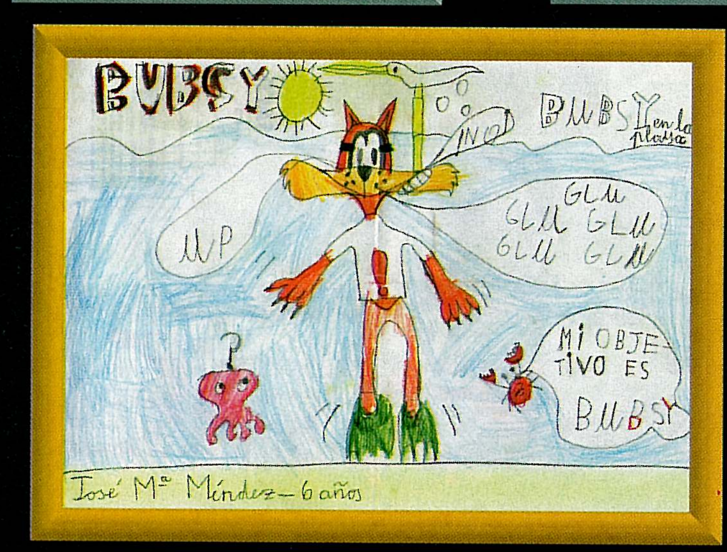
Raúl Martín Rodríguez (6 años)
(VALLADOLID)



Fernando Llanes Muro (13 años)
(CÓRDOBA)

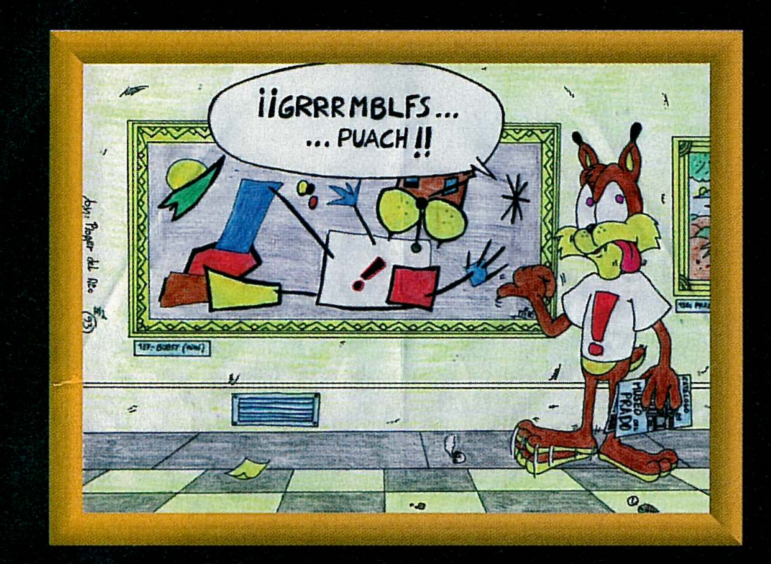


Juan P. López Armenta (14 años)
(MADRID)



J. María Méndez González (6 años)
(MADRID)

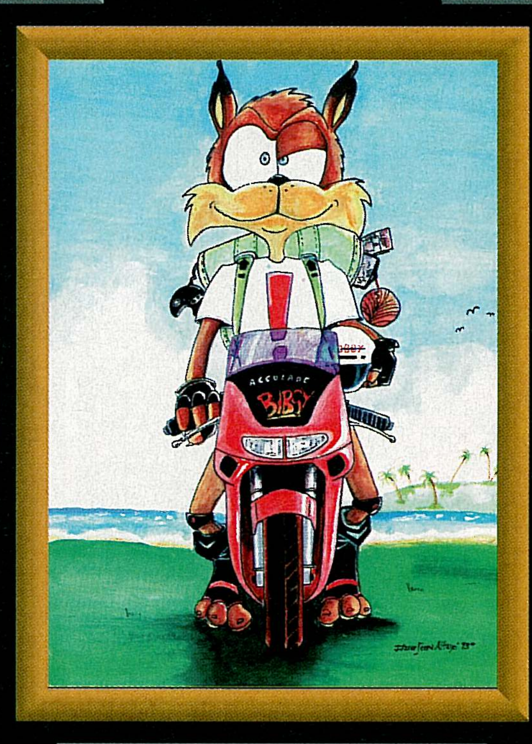
Octavio García de Vinuesa (14 años)
(SEVILLA)



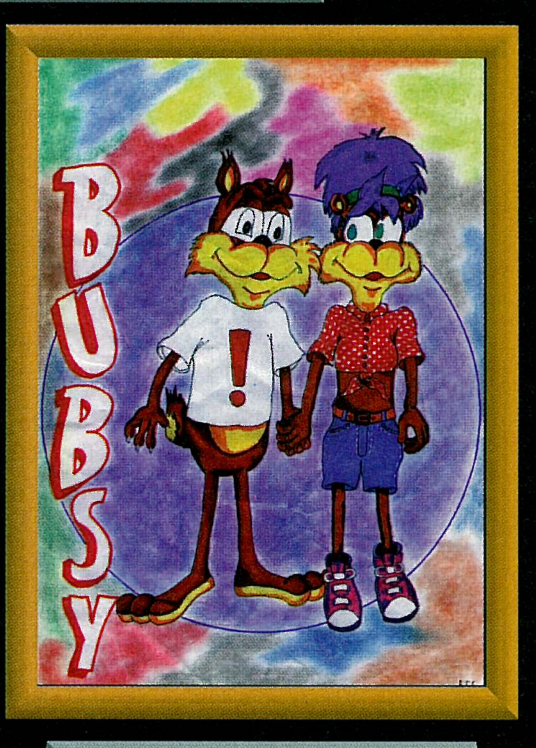
Roger Del Río Hernández (15 años)
(BARCELONA)

José Daniel Zueco Pastor (14 años)
(ZARAGOZA)

J.M. "Príncipe" Alba (17 años)
(SANTIAGO DE COMPOSTELA)



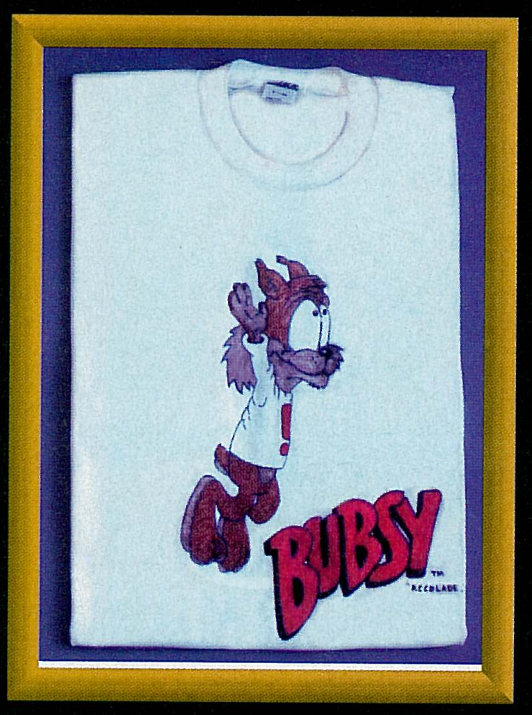
Oscar Serra Altayó (17 años)
(SABADELL)



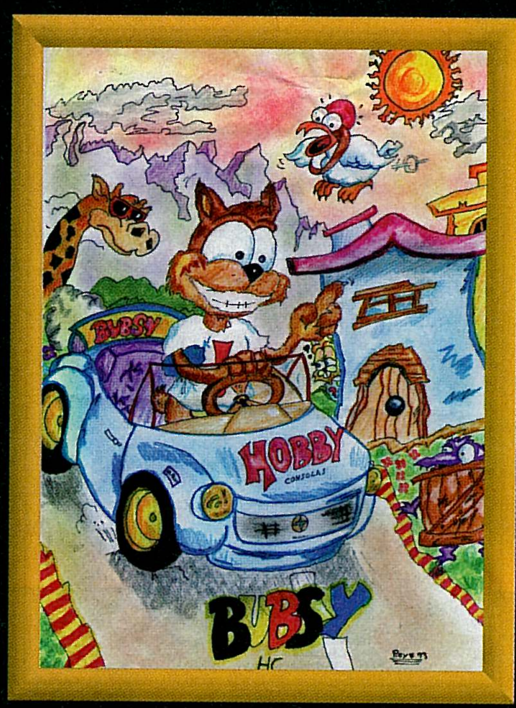
Enrique García Sánchez (13 años)
(MADRID)

Guillermo Trives Ramos (14 años)
(ELCHE)

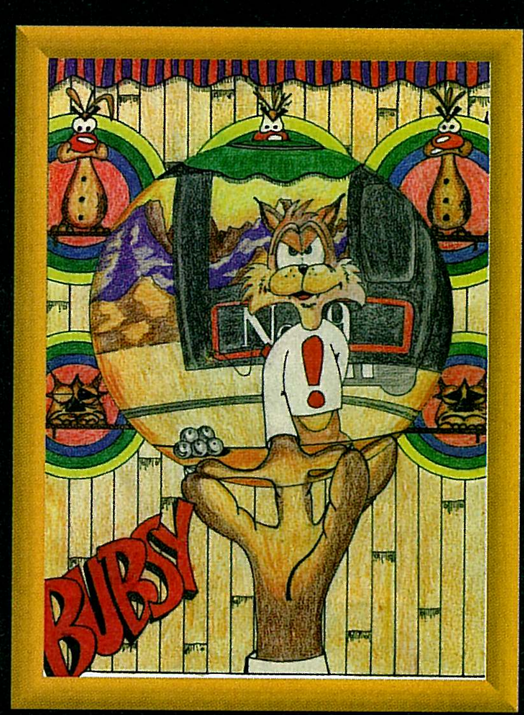
Claudia González Montero (17 años)
(VALLIRANA)



Blanca María Ujados López
(GERONA)



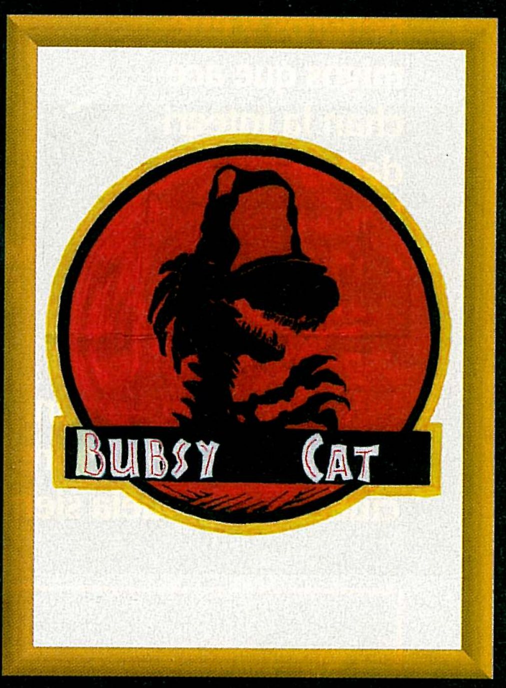
Ramón Font Calafell (14 años)
(MOLLERUSA)



Cristóbal Manzanares (21 años)
(MADRID)

Pablo Cañamares (11 años)
(ALBACETE)

Jose Luis Platero Pérez (15 años)
(REQUENA)

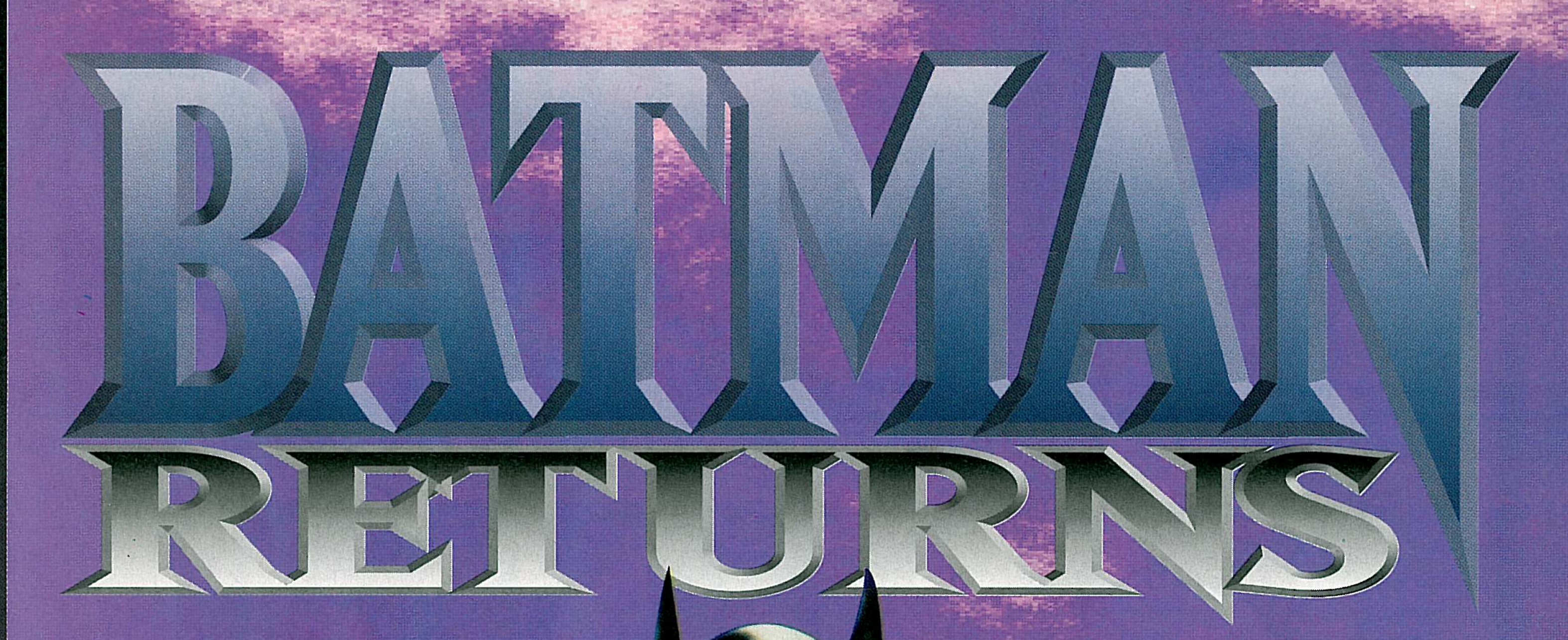


Abel Llaría Orbegozo (15 años)
(LOGROÑO)

PERO HAY MÁS GANADORES...

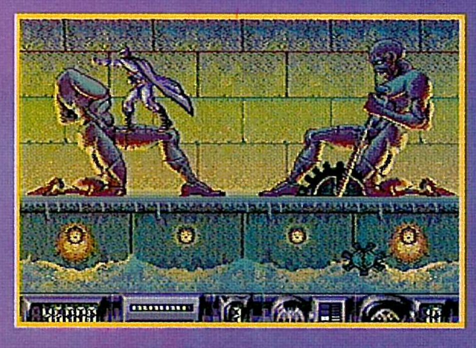
Andrés García Gutierrez	(13 años)	(J. DE LA FRONTERA)
Carlos Llamas Lamas	(13 años)	(ABRERA)
Fco. Javier Lagar Navio	(14 años)	(LILLO)
Santiago Cobo Roldán	(20 años)	(REINOSA)
Francisco Buigues Garrido	(19 años)	(SAGUNTO)
Patricia Ramos Chico	(12 años)	(ZAMORA)
Sandra Fernández Gómez	(15 años)	(BURGUILLOS)
María Granell Espadaler	(17 años)	(GERONA)
Susana García Muñoz	(13 años)	(COVA-VIGO)
Soraya Anais Andújar	(14 años)	(MADRID)

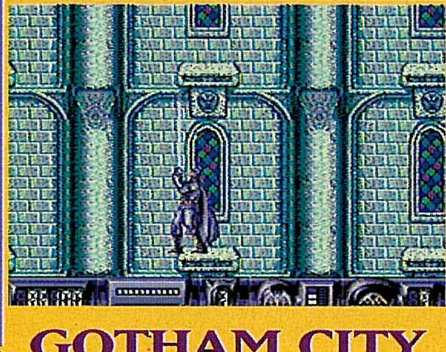
Como ya os hemos dicho, la calidad de los dibujos que nos habéis enviado ha sido tan alta que habéis conmovido el corazón del "duro" de Bubsy.
Por eso, haciendo honor a su fama de generoso, el gato mejor dibujado del año ha decidido ampliar el número de premios: además de los 20 lotes formados por el chubasquero, el pin, la jarra, la gorra y la camiseta más molonas del mundillo consolero, otros 10 artistazos recibirán un regalo de "consolación" consistente en un pin, una gorra y una jarra. ¿No está nada mal, verdad?, Pues ¡enhorabuena a todos!



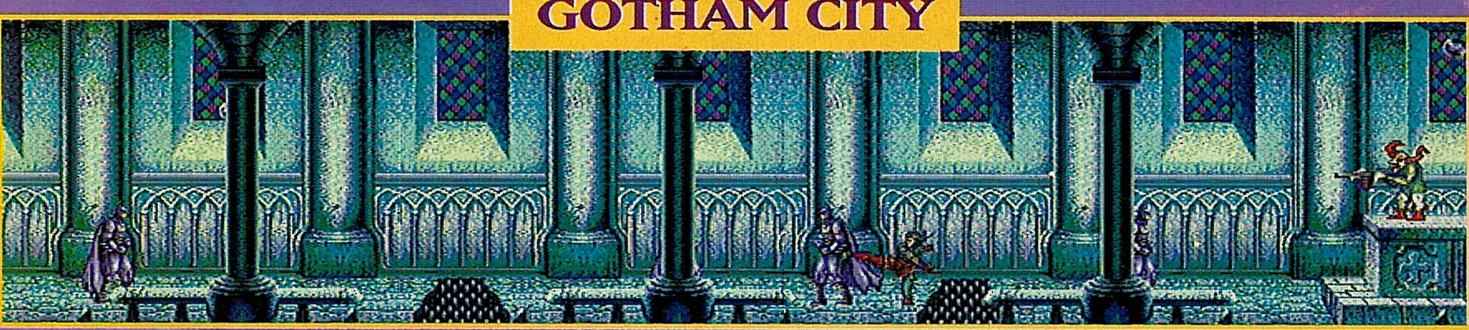
Está muy claro que, entre los innumerables peligros y enemigos que acechan la integridad de los habitantes de Gotham City, destacan por su especial mala idea El Pingüino y Catwoman.

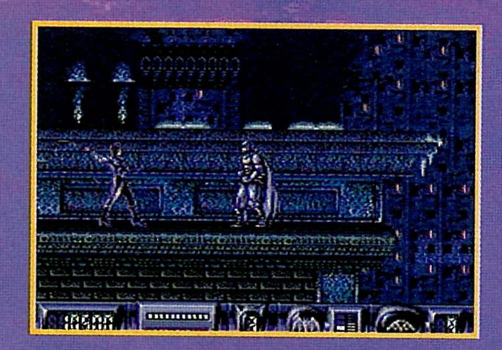
Menos mal que sobre la ciudad sobrevuela siempre la figura de nuestro héroe Batman, quien, una vez más, se enfrentará a esta pareja de indeseables, les dará su merecido y les echará para siempre de la Mega Drive... ¡O al menos hasta una nueva aventura!

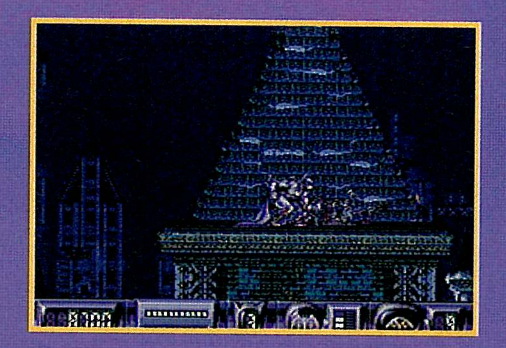


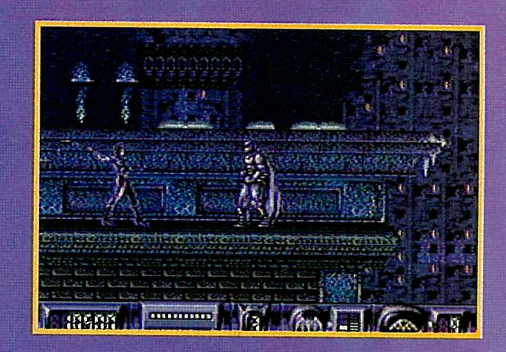


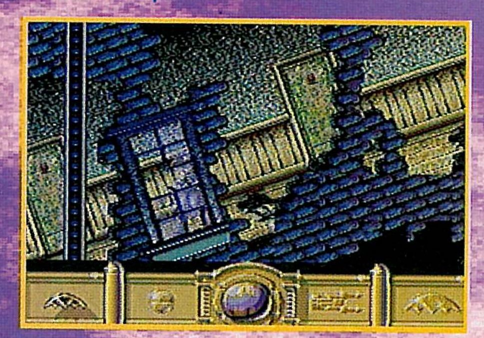
GOTHAM CITY











En la **AZOTEA** de un imponente rascacielos comienza nuestraaventura. Recuerda que el camino correcto es siempre hacia **arriba y hacia la derecha.**

Los bidones suelen esconder **ágiles acróbatas** de los que es mejor mantenerse a distancia. Desházte de ellos a base de **batarangs.** También encontraremos **peligrosas gárgolas** cuyo ataque aéreo es difícil de esquivar. Procura trepar a alguna plataforma para ponerte a su altura y poder golpearla. Mucho cuidado con la lluvia de pingüinos: son explosivos.

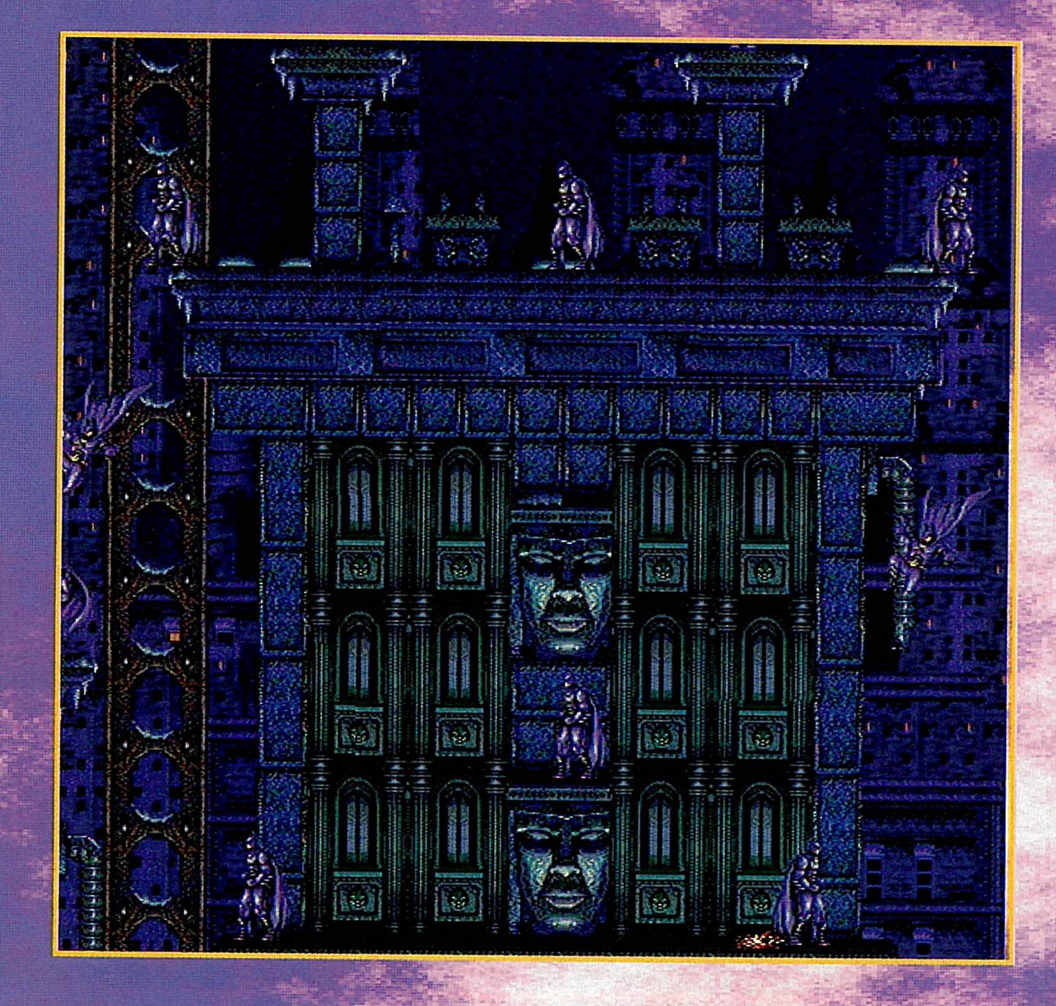
Y si quieres recuperar tus energías y recargar las armas, busca **los items** escondidos: suelen estar tras las paredes o en el interior de las chimeneas, así que no dudes en golpear a diestro y siniestro.

Y al final de esta parte espera una hermosa mujer vestida de cuero negro y con un látigo en la mano. Pero tranquilos, no estamos ante ninguna fantasía erótica, sino que se trata del **primer enfrentamiento con Catwoman.**

Mientras se dedique a dar volteretas es invulnerable, así que sitúate a distancia y cuando se detenga para golpearte con el látigo, lánzale toda tu artillería.

EDIFICIO EN RUINAS. Dentro de este siniestro escenario, los payasos en monociclo son más rápidos que tú, así que no te molestes en huir y busca el enfrentamiento directo. Vigila los **surtidores** que surgen inesperadamente del suelo, o tu energía se volatilizará al instante.

Cuando una enorme **cabeza de piedra** caiga frente a tí, golpéala hasta romperla.



Esperamos que no sufras de vértigo. Estarás más tiempo en las alturas que en ningún otro sitio.

De esa manera los fragmentos taponarán el conducto de ventilación y evitarás ser aspirado hasta quien sabe dónde.

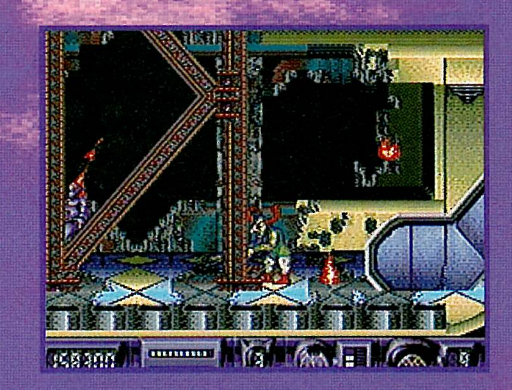
LOS ANDROIDES. Súbete a sus rodillas y **golpéales lo más rápido que puedas,** teniendo en cuenta que cada vez que pulsen la palanca, un enorme engranaje saldrá a por tí. Esquiva a su vez las llamas que surgen de sus ojos.

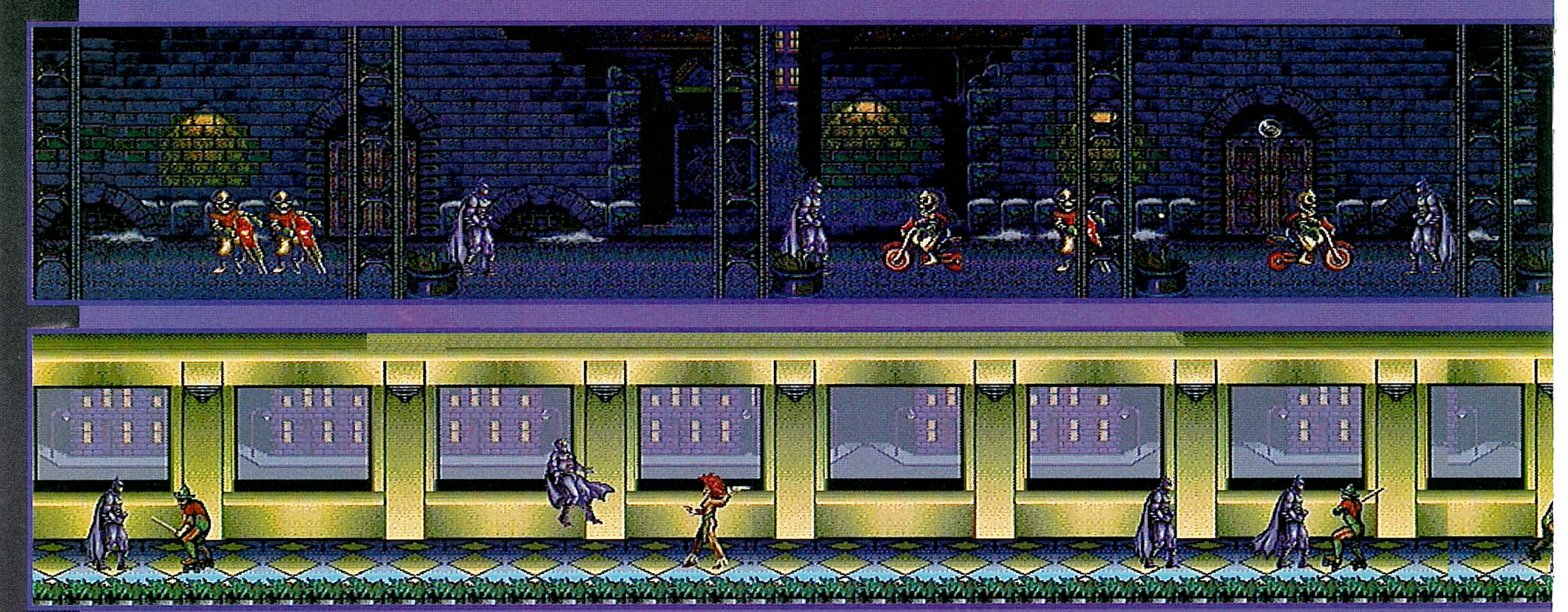
LA CATEDRAL. Sin demasiadas dificultades: sortea con un salto los fosos, usa **tus puños** contra los enemigos, y usa la **batcuerda** para ascender a través de los salientes de la pared en el último de los pisos.

SHRECK'S WONDERLAND

EL CALLEJÓN . "Live to ride, ride to live", parece ser el lema de estos incómodos motoristas que amargarán nuestro paseo.

Son débiles pero difíciles de esquivar, así que no dudes en emplear tus





batarangs. Mira encima de las puertas y encontrarás **sabrosos items.**

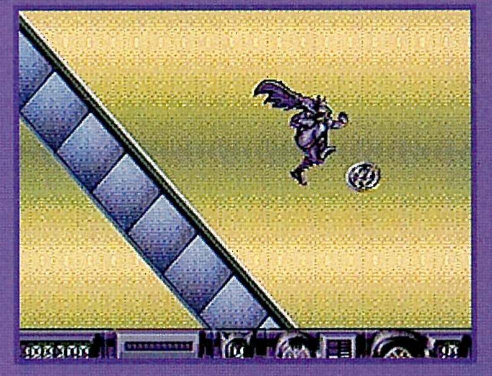
Al tratar de trepar al edificio del final, un forzudo nos dará un bofetón.

Dirígete a uno de los extremos del edificio, y cuando esté sobre ti lánzate rápidamente hacia el otro extremo balanceandote. Así llegarás antes que él y podrás subir cómodamente.

EL EDIFICIO. Parece que las chicas lanzacuchillos y los patinadores con palos son sus únicos habitantes.

En el extremo inferior derecho encontrarás el item de Batarang de **Superbúsqueda.**

Luego dirígete hacia la **derecha** y sube con la cuerda por el **hueco del**

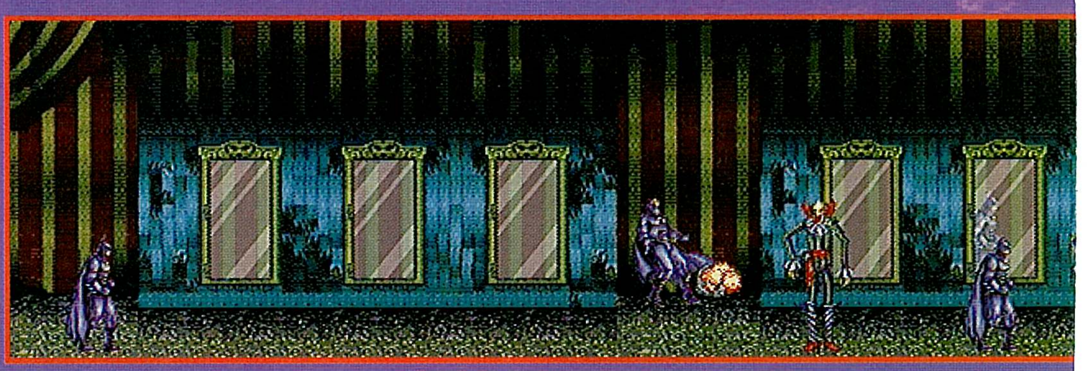


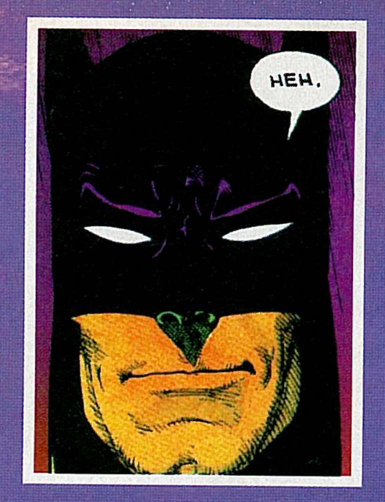
ascensor. Cuando un enemigo te impida subir, utilízalo y el camino quedará completamente despejado.

En el **ático** verás a Catwoman, a la que deberás derrotar con el mismo método que acabamos de describir.

Curiosidad

Tras derrotar al Pingüino, y mientras se muestran los títulos de crédito en pantalla, podremos disfrutar de un combate extra contra Catwoman. Si la derrotas, asistirás a una peculiar escena.





LAS JAULAS. Los más **disparatados y mortales artistas** de circo te esperan a lo largo de esta fase. Las **chicas tragafuegos** pueden herirte a bastante distancia, y **los malabaristas** tienen la virtud de aparecer y desaparecer a voluntad.

Para sortear con éxito esta fase deberás **entrar en todas las jaulas** y vértelas con los tunantes que allí acechan. Si pudieron con Angel Cristo, qué no harán contigo...

LA NORIA. Mientras el MOPU no se digne en reparar este enorme socavón, no quedará más remedio que sortearlo. Salta **sobre las cestas** de la primera noria, hasta llegar a la segunda.

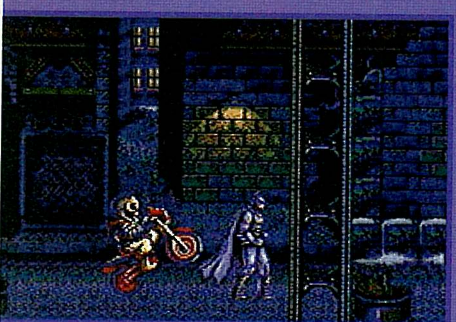
Desházte de los enemigos y sube a lo más alto, desde donde deberás lanzarte con las alas desplegadas hasta cruzar el agujero.

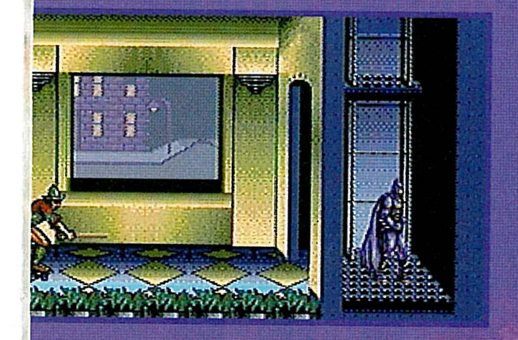
SALÓN DE LOS ESPEJOS. Aterrador laberinto donde cada espejo esconde una trampa mortal: un **malvado Payaso dispuesto a pulverizarte con sus explosivos.**

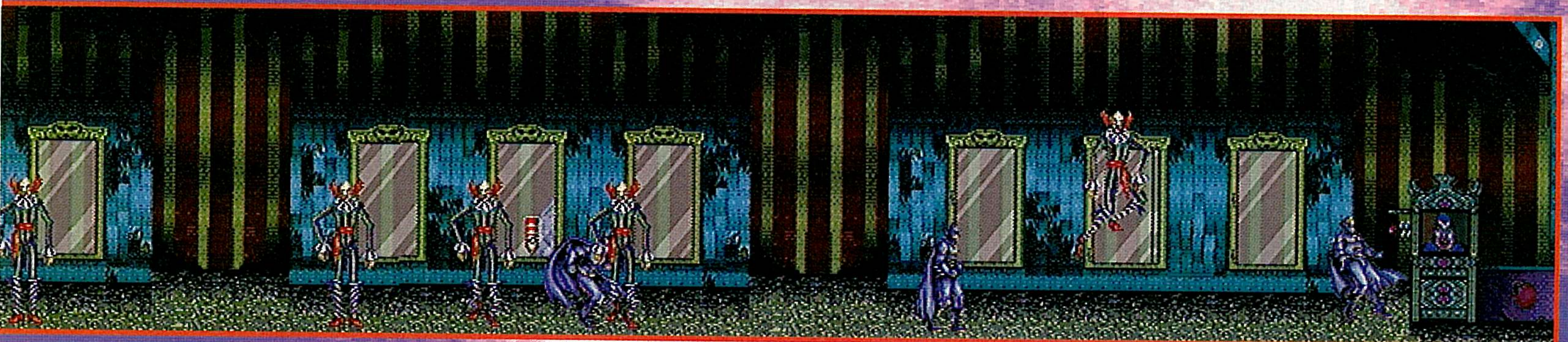
Limítate a esquivar las bombas y darles un par de puñetazos. Las máquinas de embromar son otra cuestión: si golpeas su **parte inferior,** encontrarás numerosos items, pero cuidado con los guantes de boxeo capaces de aplastarte la nariz.

EL TREN. El circo trata de escapar y Batman (o sea, tú) debe impedirlo. Salta con cuidado de **vagón en vagón** hasta llegar a la locomotora.

Las tragasables no son un obstáculo difícil, pero no pierdas ojo a los **muelles ocultos** y a las **sierras mecánicas,** o acabarás como un murciélago aplastado junto a la vía. Y estarás de acuerdo con nosotros en que esta escena no sería digna de un héroe.







EN EL SUBSUELO

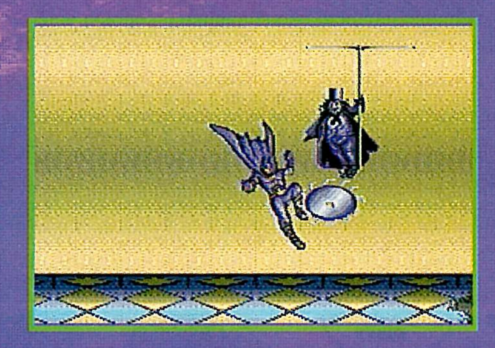
LAS ALCANTARILLAS. Utiliza como plataforma en tus desplazamientos los **salientes del muro.** Son más cómodos y seguros que el fétido líquido que corre a tus pies. Métete en él y tu indicador de energía comenzará a caer alarmantemente. Cuando el payaso gigante salga a tu encuentro desciende **dos tuberías** (no más o caerás al agua), y tras esquivar las llamas que te **lanzará periódicamente,** golpéale con todo lo que tengas.

ESCALADA. Busca el camino entre las **viejas cañerías.** Recuerda que si vas contra la corriente irás mucho más despacio. Existen numerosos enemigos, por lo que **conviene que hagas buen uso de tus armas.**

Encuentro 1

Cuando el ascensor llegue a tu planta, sube. Al llegar arriba, sal rápidamente antes de que se derrumbe. **El malvado Pingüino** llegará volando. En el extremo **derecho** de la pantalla se encuentran ocultos algunos items. La técnica **para acabar con el Pingüino** consiste en esperar a que descienda a tu misma altura para golpearle y lanzarle todas tus armas.Sin embargo, la derrota no será total. Volveremos a vernos.

Encuentro 2



El Pingüino te lanzará una enorme **bola de demolición.** Esquívala e introdúcete por el agujero que ha abierto. Caerás a toda velocidad por unas escaleras mecánicas en las que podrás recoger numerosos items.

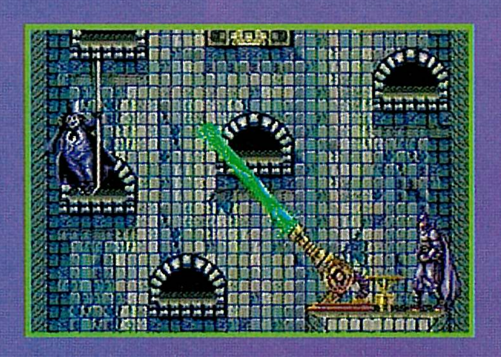
El enfrentamiento con el Pingüino tiene la dificultad añadida de **dos sierras mecánicas** corriendo de un lado a otro de la pantalla, pero eso no debe variar tu técnica para derrotarle.

Encuentro 3

Esta vez el Pingüino viene acompañado de una peligrosa máquina lanzadora de **ácido.**

Tu primer objetivo debe ser destruirla a **base de golpes.** Luego ve saltando de plataforma en plataforma hasta ponerte a la altura del villano y dispárale con los **batarangs.** Se prudente, pues cualquier paso en falso supondría una caída al vacío y la **pérdida de una vida.**

Encuentro 4



Esta vez **el Pingüino** ha decidido ceder el puesto de enemigo final de fase a la estrella del circo.

Este **payaso** es un tipo bastante duro, pero si eres hábil a la hora de saltar sobre las llamas y esquivas sus acometidas, no tendrás demasiados problemas. Eso sí, **utiliza tus armas todo lo posible.**

LA GUARIDA DEL PINGÜINO

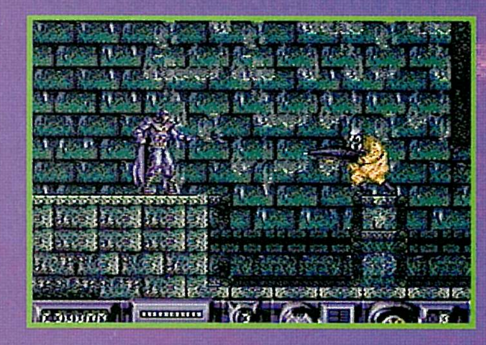
EL LABERINTO. Lo más selecto del ejército del Pingüino se ha reunido en este peligroso laberinto con el único fin de acabar contigo. Originales los chicos, ¿verdad?.

Los peligros, por tanto, son más que abundantes, pero si tuviéramos que destacar uno, nos quedaríamos, sin duda, con el brutal **lanzallamas.**

Busca los items ocultos **entre las columnas** de antiguos templos y recuerda que en esta fase el agua es absolutamente mortal.

Recuerda que el **dominio del balanceo** es imprescindible para llegar a la **salida,** y lque os salientes en la roca con forma de cara son una trampa mortal: si permaneces en ellos mucho tiempo unos **pinchos perforarán tus botas.**

Encuentro 5



Aprovecha el breve viaje en iceberg para recoger todos los items que puedas.

El Pingüino se encuentra protegido por **un pato de duro metal.**

Dirígete en el iceberg hacia él y lánzale todas tus armas. Cuando vayas a chocar contra el pato salta en dirección contraria y ve de **iceberg a iceberg** hasta la plataforma. Repite la operación hasta destruirlo, tras lo cual el Pingüino huirá.

Asciende por la plataforma hacia **arriba** hasta encontrar una habitación donde el Pingüino te espera .

No intentes enfrentarte a él dado que ahora es invulnerable. Tu objetivo es **destruir la máquina que le da toda su fuerza,** y una vez hecho, se derrumbará como una marioneta.

Land of Illusion

STARRING

MICKEY MOUSE

La aventura en la que se encuentra inmerso Mickey no podía ser más emocionante y divertida, a la vez que difícil y peligrosa. Recuperar el Cristal Mágico que protege al pueblo de los poderes malignos no es ni mucho menos un juego de niños. Pero tranquilos, amigos, que no cunda el pánico, para algo estamos aquí los de TodoSega.

FASE 1: FOREST

Comenzamos nuestra aventura en el bosque practicando el noble arte del **lanzamiento de pedruscos contra animales varios,** con el objetivo de despejar el camino. Cuando veamos la segunda tela de araña debemos usar las hojas que caen, como plataformas para alcanzar el **extremo derecho.** Tras ésto harán acto de presencia las corrientes de viento que arrastrarán hojas y ratones a su capricho, por lo que lo más aconsejable es agacharse y esperar hasta que nos transporten hasta alguna liana. En ese momento, pulsaremos **Arriba** para encaramarnos a ella.

Tras atravesar **la puerta del final** llegaremos al milenario **roble gigante,** en cuyos numerosos agujeros encontraremos **bonus de energía.** En cierto hueco veremos una araña y un barril; cogeremos el barril y, sin soltarlo, saldremos por la puerta, lo colocaremos en la plataforma de afuera y podremos **subirnos a él para llegar al nivel superior.**

Arriba nos espera con la boca abierta una **serpiente gigante** que parece que necesita algo que llevarse a la boca. Como no queremos ser ese algo nosotros, le **lanzaremos la manzana de la izquierda** y de esa forma nos dejará llegar hasta la **llave,** que con solo cogerla veremos la **salida.**

FASE 2: LAKE

En la fase más mojada de todas nos esperan **cofres** en las profundidades, custodiados por **peces y pinchos.** Pero ¡ojo!, a partir de ahora, cuando nos sumerja-

FASE 1

mos en el líquido elemento hará acto de presencia le factor oxígeno, y cada cierto tiempo deberemos subir a la superficie para evitar ahogarnos (fijaos en el marcador de cuadraditos azules).

A la derecha esperaremos a que baje el nivel del agua y romperemos con nuestro rebote **dos bloques que nos separan de la puerta** que nos conducirá al pasillo inundado. En él las corrientes y la falta de aire se unirán para complicarnos las cosas, así que cada dos lianas nos agarraremos en una de ellas para que **no nos arrastre la corriente.** Cuando salgamos, atención con la zona de fango, que además esconde **peces saltarines.**

Al llegar al estanque final, cogeremos una de las dos piedras y se la atizaremos al **bicho verde** que nada por allí. Como por arte de magia **aparecerá la llave,** que por lo visto se la había tragado él. Subiendo por el muro de la derecha está la buscada puerta de **salida.**

FASE 3: BLACKSMITH'S CASTLE

Este castillo tiene **problemas de incendios,** así que en la primera parte nos perseguirá una llamarada que se colocará por delante de nosotros. Lo mejor es moverse rápidamente **hacia la derecha** intentando ir por las plataformas superiores. Al llegar al agua se consumirá el fuego, pero sólo temporalmente.

Tras pasar la puerta del final nos toca sufrir una sección en la que deberemos saltar de plataforma en plataforma evitando a los **dragones** y sus infernales bocanadas.

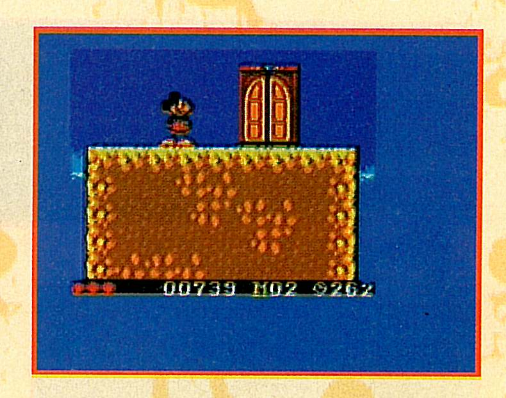
Si sobrevivimos sin caer a la lava podremos **recoger una vida** usando el muelle, el cual también nos servirá para llegar a la escalera del piso superior de la siguiente manera: Cogemos el muelle y lo colocamos en la pared izquierda para superarla. Luego repetimos la jugada, pero **yendo hacia la izquierda.**

Y llegaremos al enemigo final: un **dragón gigante.** Para matarlo cogeremos piedras(siempre primero las de arriba), para lanzárselas al dragón. Tres impactos y muerto.

Aparecerá Horacio, quien nos comunicará que la pócima para hacernos pequeños está **en las ruinas del castillo,** y que la entrada está en la fase anterior (la del lago), donde la marea ha subido y ya está a nuestro alcance una nueva puerta, situada sobre una plataforma cuadrada de tierra en medio del lago. Además, nos dará la **flauta mágica,** que nos ayudará a encontrar objetos de fases ya acabadas.

FASE 4: CASTLE RUINS

Una vez que entremos por la puerta, podremos acceder a esta poco iluminada fase. Iremos a la **derecha,** donde cogeremos



FASE 4

la lámpara para ver. ¡Cuidado con las calabazas y los fantasmas! Al ver el muro, dejaremos allí la lampara para utilizarla de escalón. No te preocupes que más adelante hay otra.

Luego ya con luz, iremos abajo y saltaremos con nuestro golpe de rebote sobre las calabazas para **evitar caer a los pinchos.** Haremos un pasillo lanzando bloques amarillos sobre los pinchos. Tras la puerta hay una fase corrediza con interruptores. Debemos ir avanzando hacia la **derecha** pulsando los botones del suelo para que la pantalla se mueva en sentido contrario y no nos arrincone, a la vez que **destruimos todos los bloques amarillos que podamos.** Al final se encuentra la llave, la cogemos y volvemos hacia atrás para abrir el muro que hay a la izquierda del inicio.

El enemigo final es un **inofensivo fantasma,** al que deberemos golpear con nuestro ataque de rebote cuando le tengamos a nuestra altura, teniendo en cuenta que el peligro está en las llamaradas que creará cada vez que le atizemos. Tras cuatro certeros golpes nos obsequiará con la pócima del empequeñecimiento.

FASE 5: TINY CAVERN

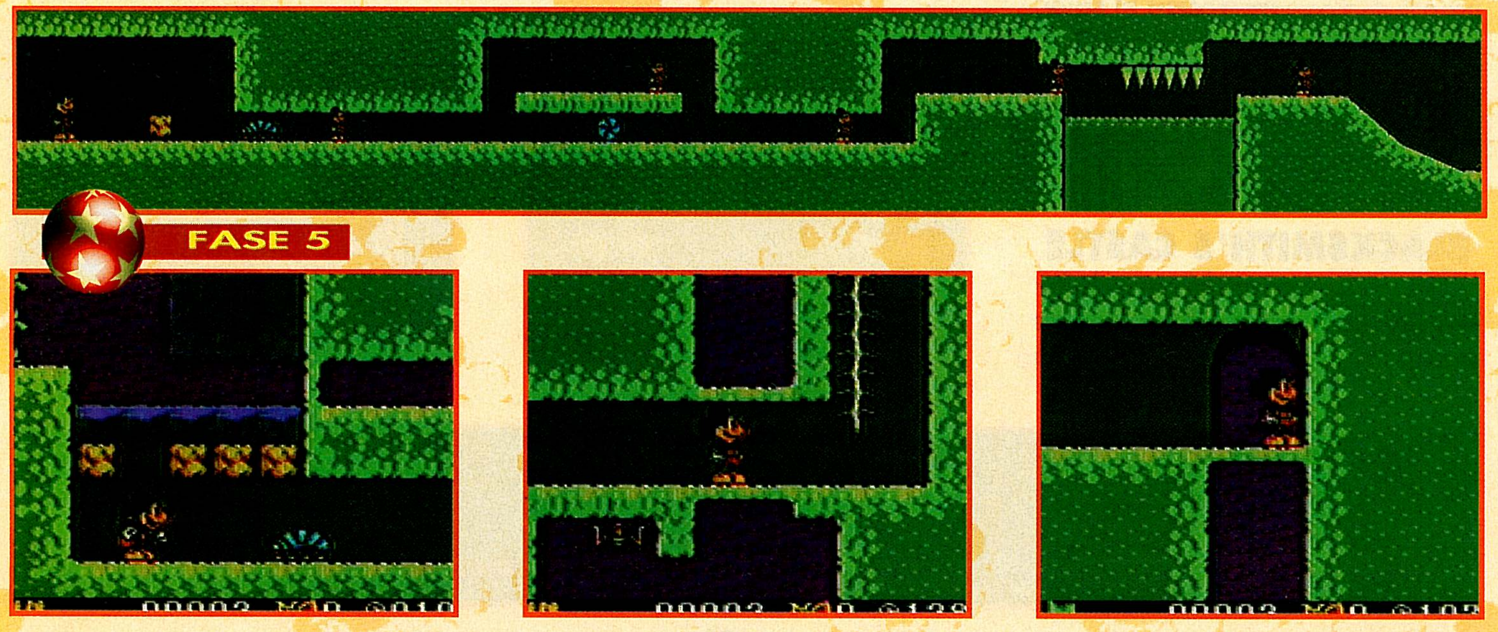
Pulsamos **Abajo y Botón 2** para hacernos más pequeños de lo que ya éramos, con lo que podremos introducirnos por los diminutos túneles. Lo más peligroso serán **las chinchillas,** y no tanto las hormigas-leonas. Al llegar a la segunda parte de la fase, subiremos por las raíces blancas y bajaremos por el túnel azul, donde veremos a **la izquierda la llave.**

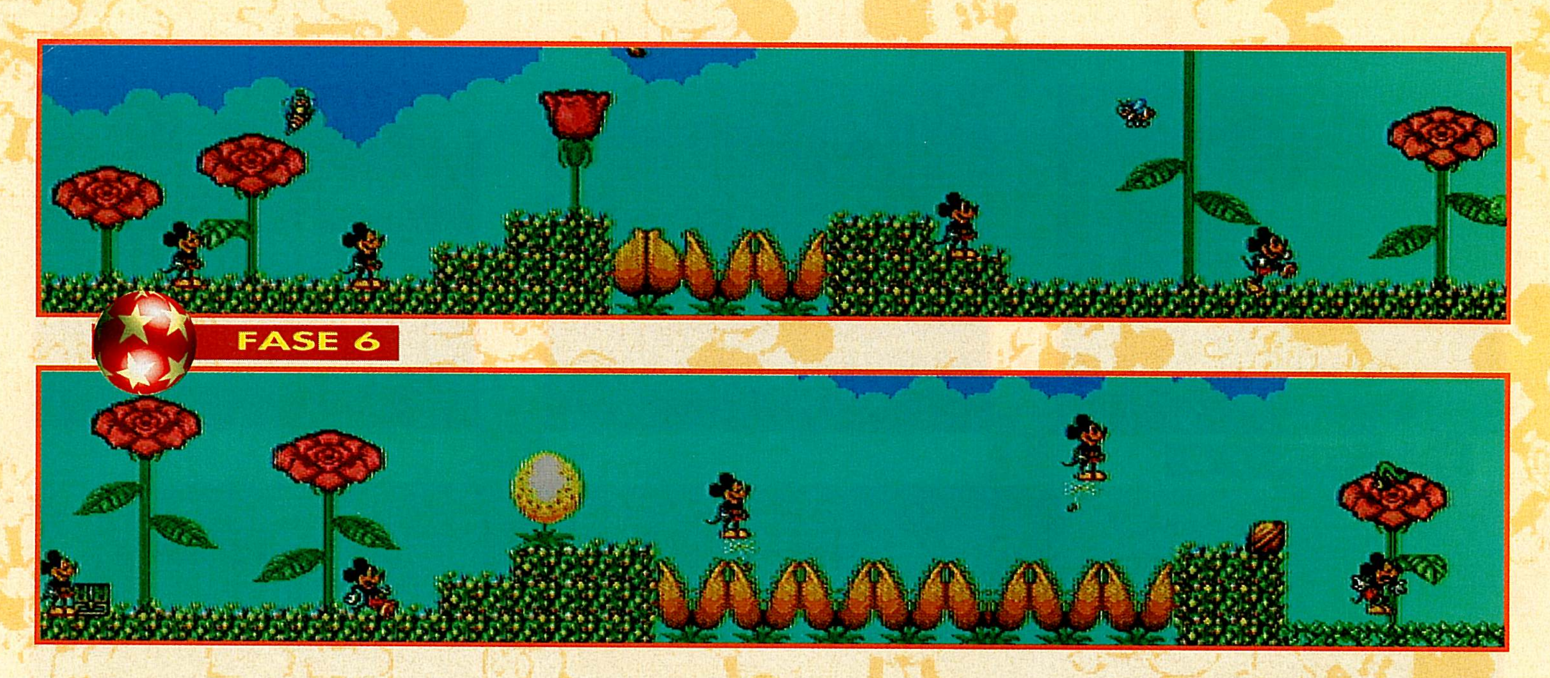
FASE 6: FLOWER FIELD

Estamos en la fase más primaveral y florida de todo el cartucho, por lo que abundarán las rosas, flores dientes de león, zarzas, gusanos, avispas, plantas carnívoras y otras especies de la época. Para evitar caer en las fauces de las plantas carnívoras amarillas debemos **subirnos a los pétalos** que arroja la rosa de la izquierda, y más adelante sobre las **semillas que desprende** la flor de los dientes de león. Siempre saltando constantemente sobre ellas para que nuestro peso no nos envíe abajo. Nos subiremos en las hojas y pétalos de las flores rojas para evitar tocar las zarzas situadas tras la segunda hilera de plantas carnívoras. Al subirnos a la última rosa, ésta nos desvelará que guarda **la llave** para pasar al siguiente nivel.

FASE 7: TOY WORKSHOP

Esta fase sí que nos puede plantear serios problemas por su entramado de puertas, laberintos y acertijos varios. Lo primero será avanzar **hacia la derecha.**





Cuando veamos un barril lo colocamos sobre el pulsador que hay un poco más adelante para que **se abra el muro.** Entramos por la puerta que nos escondía y llegamos a una zona de **pistolas de agua.** Bajamos completamente y tras romper tres pelotas amarillas, entramos por una puerta y atravesamos un **piano gigante** con sonido incorporado. A la izquierda nos esperan un par de barajas de naipes y, tras entrar por la puerta del extremo, usamos el bloque sorpresa saltando sobre él cuando él se ponga también a saltar hacia arriba. Subimos por **los chorros de agua de las pistolas** hasta que veamos un yo-yo. Nos subimos en él, y para hacer que suba, vamos hacia la derecha.

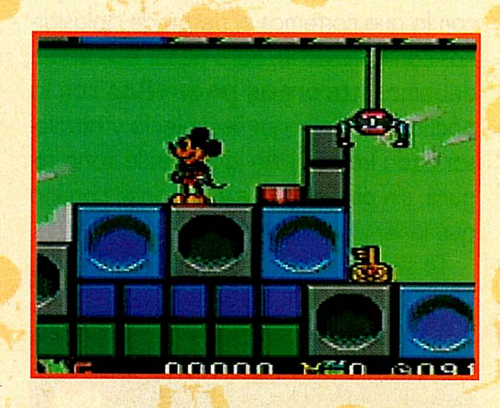
Desde arriba saltamos a la derecha. Veremos una **piñata colgada del techo.** Cogemos una de las pelotas naranjas que hay cerca y se la lanzamos, con lo que caerá **la llave.** La usamos en el muro de la derecha y caemos en un lugar con una puerta. Atravesándola, podemos coger **un baúl,** que nos servirá para pulsar el interruptor que **nos abrirá el paso.** Tras atravesar unas cuantas puertas más, nos hacemos pequeños para poder atravesar con cuidado el **pasillo de la izquierda.** Seguimos avanzando y en cierto momento **cogemos la llave,** pero la dejamos en el borde izquierdo para que podamos subirnos a ella y seguir avanzando. Al lado hay un interruptor que accionará una grúa automática. Cuando se encuentre sobre la llave, **nos movemos** fuera del interruptor para que la coja y nos la traiga, así podremos alcanzar la salida.

Al final nos espera una **baraja de naipes como enemigo final.** Saltando sobre ellos con nuestro único ataque (ya que no hay objetos para lanzarles), podremos acabar con él sin dificultad. Tras ello, aparecerá Goofy y nos dirá que para subir por los acantilados **necesitamos la cuerda** que está en las ruinas del castillo.

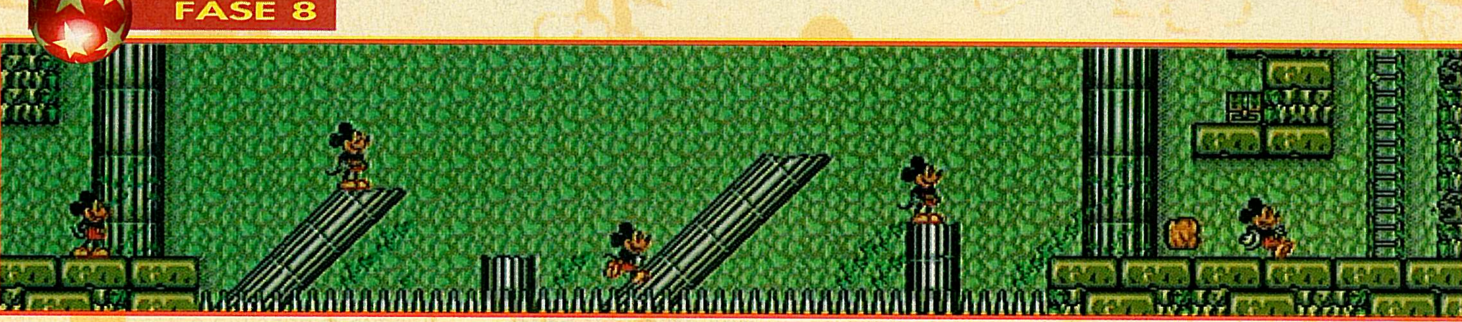
FASE 8: PALACE RUINS

Atención a esta fase de máximo peligro. Aunque al principio parezca que saltar de columna en columna esté "chupao", ya veréis cuando tengáis que enfrentaros con las **rocas semi-vivas** y las que explotan al momento (aunque éstas últimas las aprovecharemos un par de veces para abrirnos paso). Respecto a las **estatuas disparadoras,** son fáciles de esquivar. Al subir por la izquierda debemos hacerlo **portando el barril,** o de lo contrario no tendremos donde apoyarnos para subir a la última plataforma. A la derecha nos espera la puerta que nos conducirá a una zona donde aprenderemos a caer al vacío mientras que, en el aire, corregimos el rumbo para caer en el centro de los túneles y **no dar con las esferas de pinchos**. Ahora debemos correr tras una roca gigante por varios pasillos, para luego luchar directamente contra ella.

Tendremos que esperar a que nos lance



FASE 7



una de sus piedras semi-vivas que, tras golpearla, se quedará quieta. Así podremos recogerla y para **lanzársela a la roca redonda "madre"** cuando nos muestre su sonriente cara. Con cuatro golpes se romperá en pedacitos y nos enseñará que en su interior guardaba la anhelada **cuerda.**

FASE 9: CARGGY CLIFF

Para subir por las paredes del acantilado, nos colocamos frente a una de sus paredes y pulsamos **Arriba-Derecha.** Así nuestro simpático ratoncito subirá sin dificultadad por cualquier pared. Sólo debemos preocuparnos por los pesados de los buitres, así como de alguna roca interesada en aplastarnos. Tras entrar en la caverna las cosas cambian: La **visibilidad es inconstante** y el **suelo sube y baja,** con lo que corremos el riesgo de aplastarnos contra el techo. Para pasar este tramo debemos **hacernos pequeños** con la pócima del empequeñecimiento y atravesar cada tramo hasta la siguiente zona segura, sin precipitarnos y viendo el camino que tenemos delante.

Lo siguiente será escalada libre, bueno, no tan libre porque los buitres carroñeros están dispuestos a hacernos caer. Cuando escalemos una de las paredes y veamos que llegamos al techo, saltaremos al lado contrario, donde hay una plataforma. Arriba a la izquierda veremos la llave, y, entre ella y nosotros, el acantilado y un buitre, por lo que **saltaremos y rebotaremos sobre el buitre** para, de esta forma, recoger **el anillo.**

FASE 10: DESERT

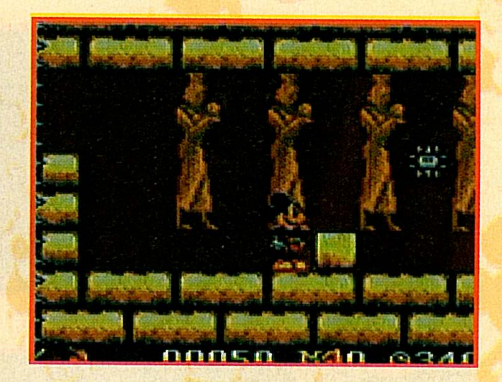
Tras superar unas cuantas dunas, veremos **la pirámide.** Pasamos al lado derecho y bajamos a ras del suelo, donde **romperemos el bloque más próximo** a la pirámide. Seguiremos a la izquierda hasta la roca cuadrada y naranja. Subimos un peldaño y rompemos con las manos el bloque que hay a la derecha, puesto que esconde una diminuta entrada a la pirámide.

Evidentemente, **nos reducimos y entramos.** Una vez dentro volvemos a nuestro tamaño y activamos la palanca verde. Así saldremos a un nuevo pasadizo en el que la pared izquierda es de pinchos y se mueve amenazando acabar con nostros. Esquivamos unos cuantas bolas de pinchos y, cuando veamos otro interruptor, lo activamos rápidamente para abrirnos paso. Al final, subimos a la plataforma y pasamos por la puerta.

En esta sala subiremos otra palanca y ascenderemos a **las esferas giratorias para pasar la zona de pinchos.** Con el mismo objetivo debemos utilizar unas plataformas que dirigiremos con el pad. Bajamos y cruzamos el pasillo haciéndonos pequeños. Subimos por las escaleras y desde, arriba, nos lanzamos hacia el interruptor que hay en el centro. Lo desactivamos y subimos a por la llave que **abrirá el muro izquierdo.**

El enemigo final es un huevo-vívora al que le asestaremos un par de golpes cuando asome la cabeza, por lo que se enfadará bastante y se enterrará bajo la arena. Sin perder tiempo, le asestaremos **tres golpes** cuando saque el ojo para controlarnos.

Si le hacemos morder el polvo nos regalará unas majestuosos botas de piel de serpiente especiales **para andar por las nubes** .



FASE 11: SAND CASTLE

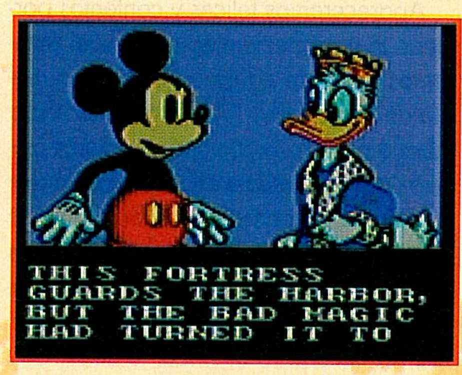
Pasaremos el primer pasillo cangrejil saltando para no hundirnos en las arenas y nos dejaremos caer por el **agujero de la derecha.** Atravesando las montañas de arena y vigilando los crustáceos, llegaremos a la puerta azul de la izquierda

Nos introducimos en un lago subterráneo, donde, primero, **activaremos el interruptor verde** y seguimos hasta la primera abertura al aire para respirar. Seguimos a la izquierda y bajamos, **desactivamos otro interruptor,** para luego tomar aire por la abertura recién abierta. **Retrocedemos** al punto de partida y subimos a la derecha, donde podremos salir por el pasillo izquierdo. Subimos saltando sobre los **bloques de arena** (que se rompen con solo mirarlos), y tras saludar a unas cuantas medusas, llegamos hasta un chorrito de agua y un barril. Colocamos cuidadosamente el barril sobre el chorrito, y aparecerá otro, en el que podremos subirnos para seguir avanzando.

Apareceremos en una charca con un barril en el fondo, y un cangrejo gigante amenazándonos con sus pinzas. Claro está que debemos coger el barril del fondo y atizárselo a su cabezota. Pero la complicación viene cuando, aparte del propio peligro que representa el cangrejo, nos enviará **corrientes de agua** difíciles de evitar. Tendremos que **salir a respirar** cada cierto tiempo y, además, sólo podremos golpearle cuando baje sus pinzas y empiece a mover los ojos. Tres de estos complicados golpes y acabaremos por fin con el. Tras esto aparecerá el rey Donald, que nos facilitará una barca paar ir a la isla.

FASE 12: PRINCESS CASTLE

Nos las veremos con los monstruos y enemigos que ya conocimos en las fases anteriores. Cuando veamos un **bicho con tres cabezas,** deberemos saltar sobre el fantasma fluorescente para subir a la plataforma superior. Lo mismo haremos con las calabazas para subir por las escaleras. Lo siguiente es para volverse locos: Debe-



FASE 11

mos colocar dos bloques de Mickey, uno encima de otro, para que nos sirva de escalera, y el tercero, lanzarlo al piso superior. Subimos, preferiblemente convertidos en diminutos, y, con el bloque anterior y el que ya hay, hacemos **otra escalera para subir más.** De la misma forma vamos subiendo bloque tras bloque hasta llegar a **las paredes lisas.** Simplemente las escalaremos, y, cuando divisemos la puerta, saltaremos sobre la calabaza y entraremos.

Atravesaremos cuidadosamente el pasillo de bolas de pinchos, y caeremos al lado de la puerta de salida, donde la princesa **Minnie nos gratificará con una habichuela mágica.**

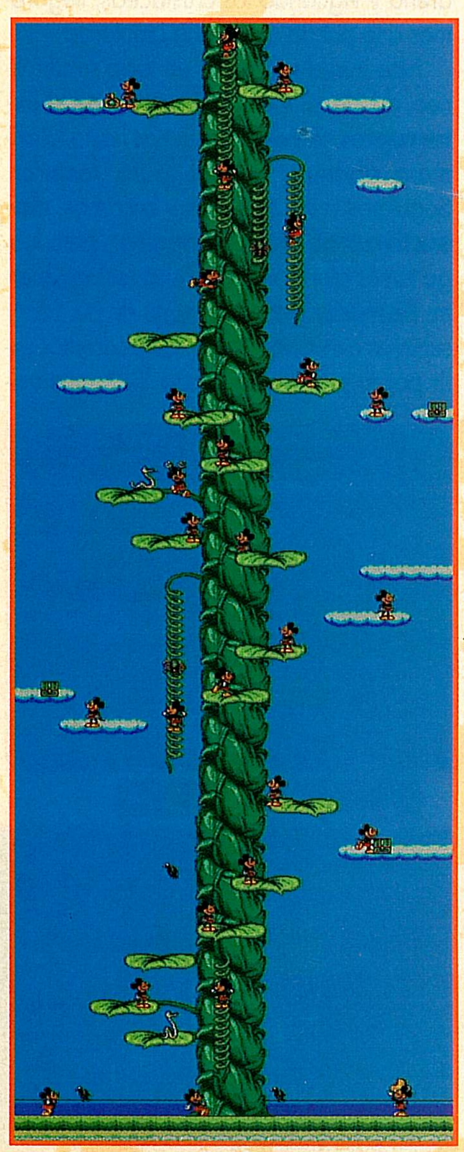
FASE 13

FASE 13: ISLAND

Apareceremos felices y contentos portando la habichuela mágica, la cual llevaremos hasta un agujero que hay en medio de la pantalla. Allí pulsaremos hacia **Abajo** para plantarla y rápidamente crecerá una gigantesca enredadera por la que subiremos sin pensárnoslo. Saltando de hoja en hoja y de nube en nube, subiremos sin muchas complicaciones, usando además **las lianas y un par de corrientes de aire** para alcanzar la cima. Una vez allí, encontraremos **la llave que nos conducirá al castillo del fantasma,** nuestro último desafío.

FASE 14: PHANTOM'S CASTLE

Lo primero que nos llamará la atención son las tres puertas, las cuales evidentemente nos conducirán a **tres peligrosas habitaciones** con diferentes desafíos. Os aconsejamos la del medio, que parece ser la mas sencilla de las tres (y eso que es bastante complicada). Luego, en la siguiente pantalla, **subiremos el interruptor marcado con una flecha roja.** Cuidado con las bolas de acero que caen del techo, **agarraremos la primera llave** para llevarla hasta el muro sin que se nos caiga. Para evitar perderla, saltaremos las cabezas disparadoras que hay sobre el riachuelo de lava. Luego cogeremos la **segunda llave** y la usaremos para abrir la puerta que protege **la bola encadenada.**



FASE 14

Apareceremos en un cuarto con dos bolas de pinchos y sobre una plataforma con un bloque verde. Lo activamos levantándolo y salimos de la habitación. Volviendo tras nuestros pasos con la llave de antes atravesaremos el muro, y nos introduciremos por donde lo que antes era un lago de lava, que ahora es un lago de agua.

Bajamos y llegamos al **mundo invertido,** donde todo está patas abajo. **Desactivamos el interruptor de la izquierda,** y entramos por la puerta de arriba a la derecha, donde apareceremos en una habitación sembrada de pinchos y con una puerta saltarina. Nos vamos hasta el extremo derecho, y la puerta nos seguirá. La golpeamos y nos introducimos por ella. En la siguiente habitación **bajamos un interruptor verde,** seguimos a la izquierda y nos metemos por la puerta.

Apareceremos en **una plataforma sobre un riachuelo.** Nos dejamos caer y rápidamente recorremos unos cuantos pasillos. Al llegar abajo entraremos por la única puerta que hay y...

Nuestro enemigo final hará acto de presencia: **Una fea bruja** (con cuernos incluidos) nos atacará lanzándonos bolas de fuego y se convertirá ella misma en torbellino. Tras atizarla cuando esté al descubierto cambiará de táctica y se **subirá la techo para lanzarnos ladrillos.** Menos mal que podremos recoger uno para lanzárselo y dejarla K.O.

Después de esta gran actuación, por fin llamará a las fuerzas del infierno y **nos lanzará rayos y centellas** para acabar con nosotros.

Menos mal que nuestro héroe a estas alturas ya es todo un super-ratón, y tras darle su merecido podrá saborear las mieles del éxito junto a su novia... pero sólo hasta su siguiente aventura.

CLAVES ACTION REPLAY

00C09F03: Vidas infinitas
00C09902: Energía infinita

Y continuamos donde lo dejamos el mes pasado. Ahí van las soluciones de las cinco siguientes fases del juego más marchoso de la temporada, con puntazos incluidos. Y como sabemos que el truco total del número anterior es insuperable, dejamos ahí el asunto y pasamos directamente al meollo de la cuestión.

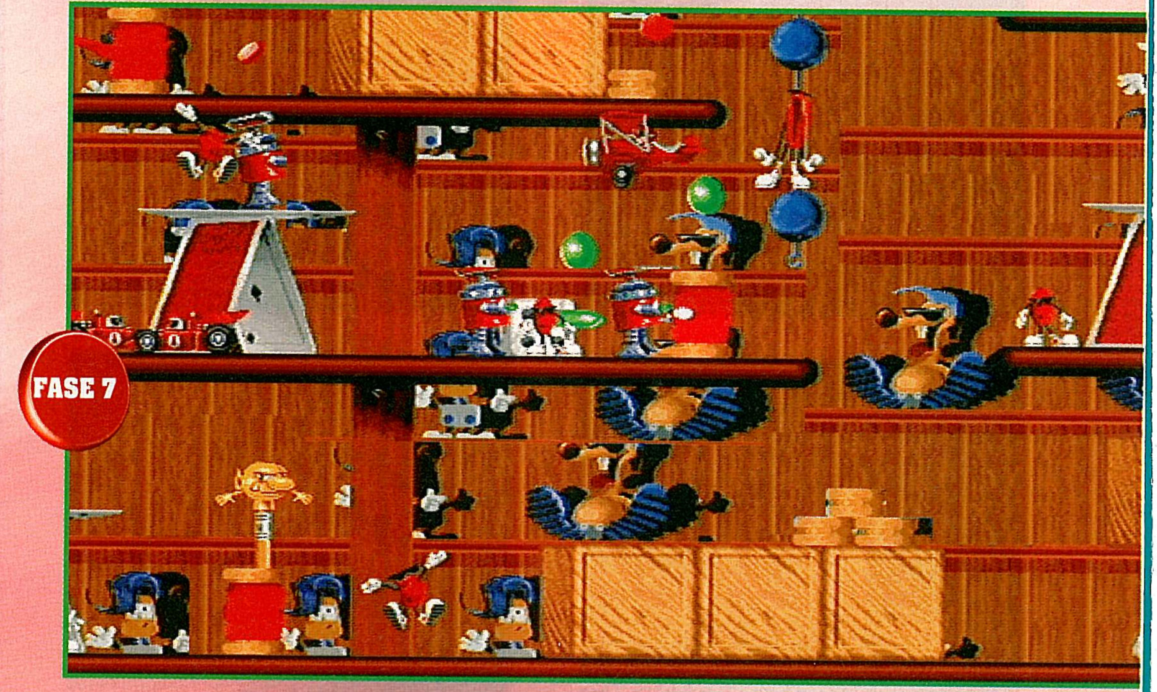
FASE 5: TOYING AROUND

Continuamos nuestra excursión en una fase complicadilla, y es que escasean los **relojes de tiempo extra.**

El camino correcto es **subir** todo lo que podamos. Para ello, lo mejor es que usemos los **cordones de zapatos** para avanzar por la fase, con cuidado en los saltos o al bajar por ellos ya que la parte de abajo del cordón (la que no está enrollada en espiral) hará que nos resbalemos y caigamos irremisiblemente.

El camino a seguir es hacia la **derecha** y luego hacia **arriba,** siguiendo las indicaciones de las **manos que hay bajo algunos puntos,** y siempre teniendo en cuenta que la jaula del final se encuentra justamente en el extremo superior derecho del mapa.

Muchos de los bichos son bastante indeseables, pero ante atacar o saltar, a veces es preferible la segunda opción, ya que no tendremos mucho tiempo para dispararles. Por otro lado, es conveniente atacar a los bichos **redondos de babas verdes,** ya que no son muy resistentes.



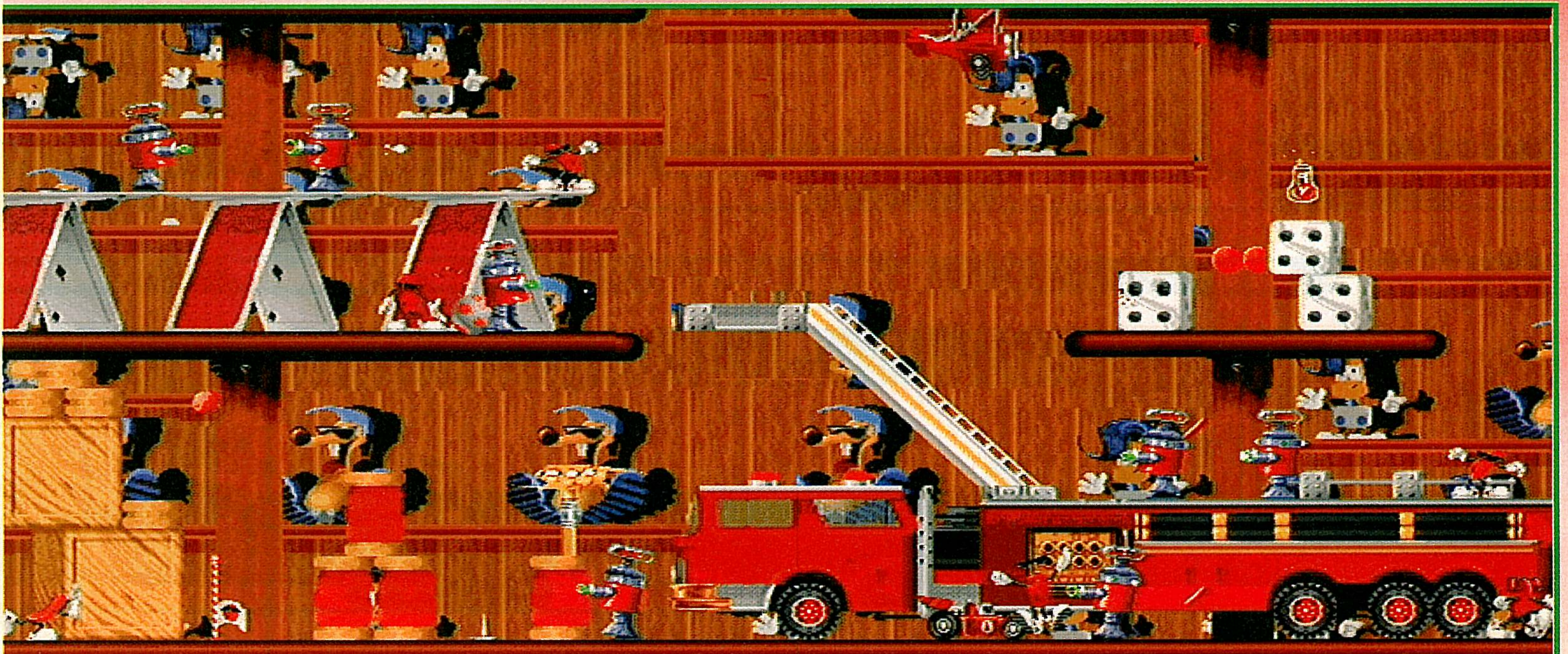
FASE 7

FASE 7: WOUND UP.

Atención al tiempo, que aquí nos la puede jugar. Y para ser sinceros, lo pasaremos bastante mal para dar con la **jaula** de nuestro colega. En esta fase, de concepción parecida a la quinta, nos volveremos a encontrar con los peligrosos robots disparadores, los coches de bomberos, los aviones de hojalata y demás especies propias de una juguetería. Seguimos las **manos indicadoras** y bajamos por la **zona del centro,** buscando la **entrada** de un pasaje secreto que hay bajo una bobina de cinta roja que tiene un lápiz clavado. Cuando encontremos la entrada, la atravesamos y **seguimos hacia la izquierda** dejándonos caer.

Vamos **abajo,** y a la **derecha** encontraremos la dichosa jaula, precedida por un par de **pócimas reponedoras de energía** que curarán nuestras heridas. Si realmente necesitamos tiempo, hay un reloj en el extremo derecho de la fase, por la parte de abajo, cerca de un conjunto de cordones.

Disparamos a los monstruos sólo si tenemos **tiempo de sobra,** ya que en esta fase no hay relojes de tiempo y, por lo tanto, es imprescindible que corramos todo lo que podamos.



FASE 6: RADICAL RAILS

Estamos de enhorabuena, ya que en esta fase **prácticamente no hay objetos que nos puedan restar energía** ni hacernos daño.

Simplemente debemos preocuparnos por **coger puntos** y, más tarde, encontrar a nuestro colega encarcelado.

También podremos conseguir una **vida extra,** que hay abajo del todo nada más empezar la fase.

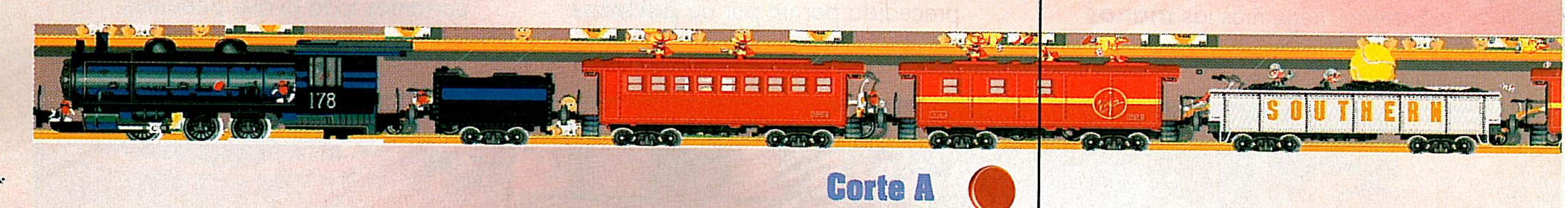
Sin embargo, debido a **la gran cantidad de rampas resbaladizas y de tubos aspiradores** que encontraremos a nuestro paso, la cosa se complica, y muchas veces perderemos el control de Cool Spot y sin darnos cuenta apareceremos en cualquier otro lugar de la fase. No os preocupéis, son gajes del oficio.

La jaula es fácil de encontrar, siempre que seamos habilidosos en eso de **subir por las resbaladizas cuestas, dando saltos sin parar.**

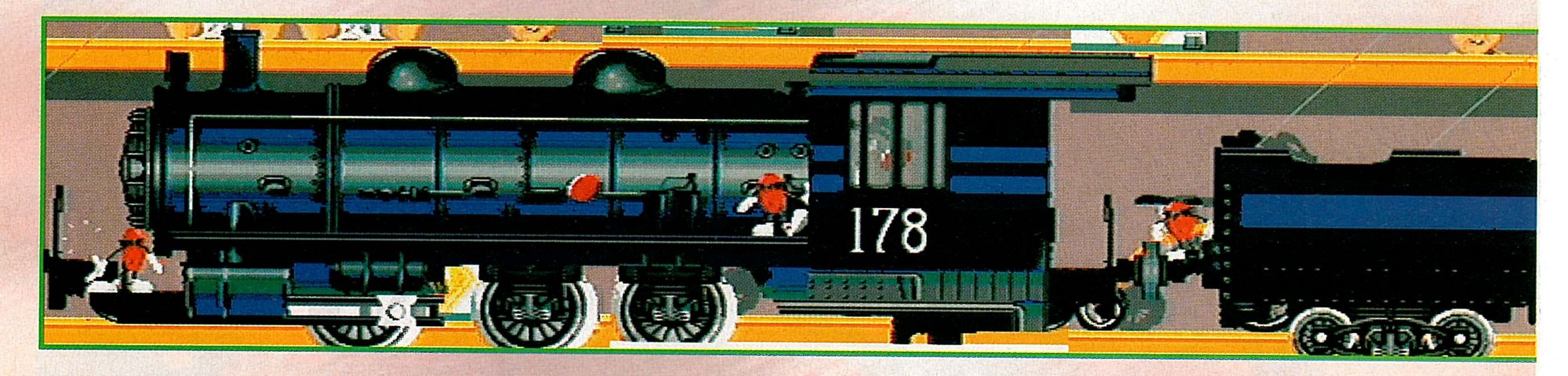
Continuamos **bajando** y nos dirigimos a la **derecha hasta el final.**

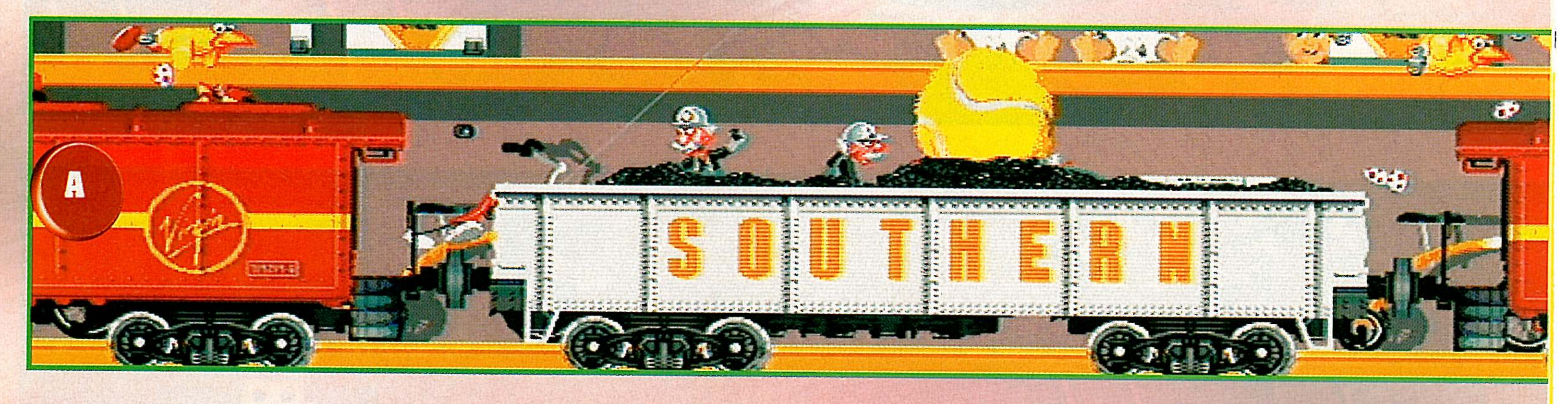
Después, subimos por las rampas y por el ascensor. Pronto veremos **la jaula,** en lo más alto de la fase y por el lado derecho.

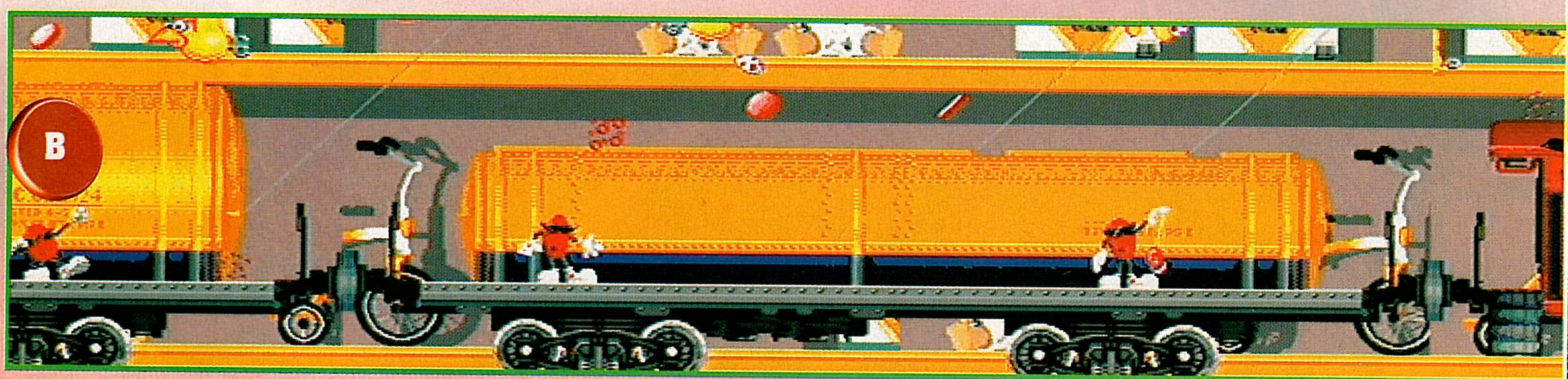
Saltamos tanto como podamos hacia el borde derecho y, desde allí, **disparamos al candado para pasar de fase.**



Corte A



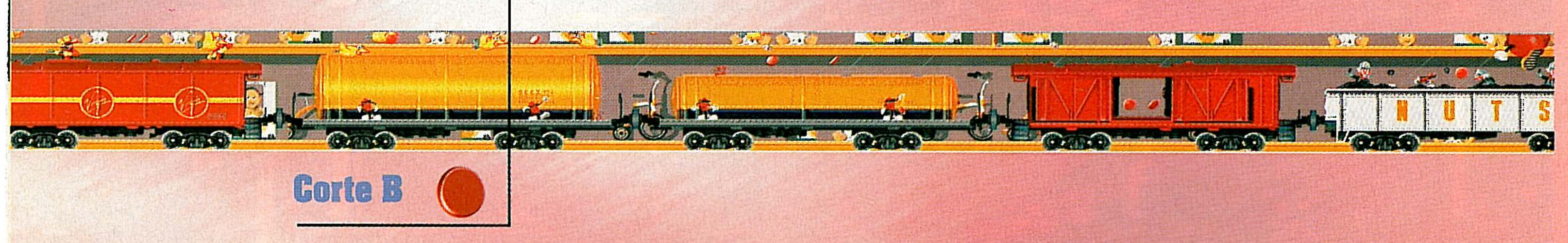




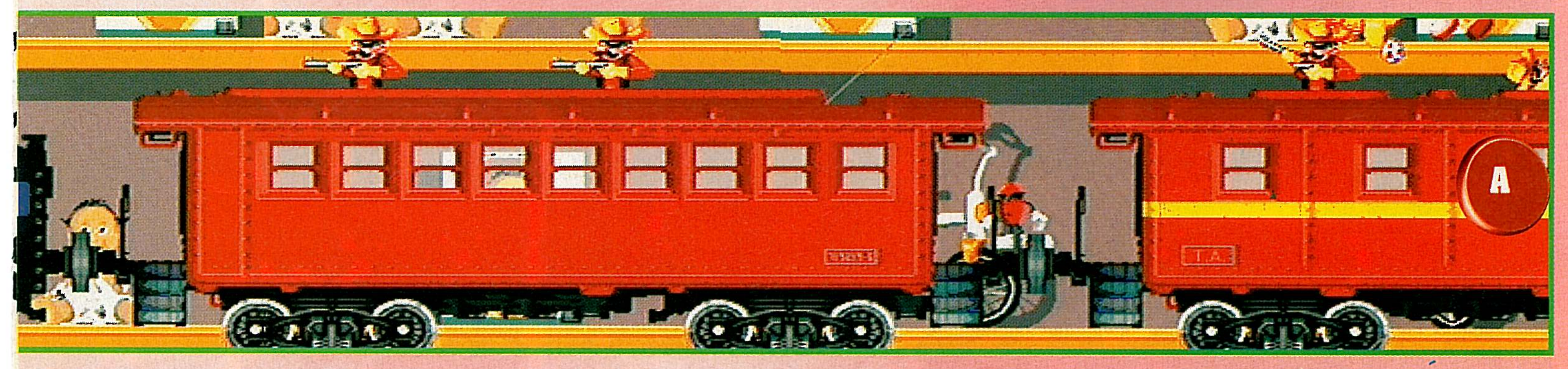
Avanzar por el tren es fácil si disparamos a los enemigos que se encuentran encaramados al techo de los distintos vagones. Concretamente, los conductores de los trenes nos lanzarán afanosamente carbón. Debemos **avanzar hacia la derecha** sin preocuparnos del mareante movimiento del fondo, de lo contrario, **podrá despistarnos.** En esta parte de la fase es donde deberemos **recoger todos los puntos** guay que veamos, teniendo cuidado con no caernos del tren por el hueco que hay en el extremo derecho, tras el último vagón.

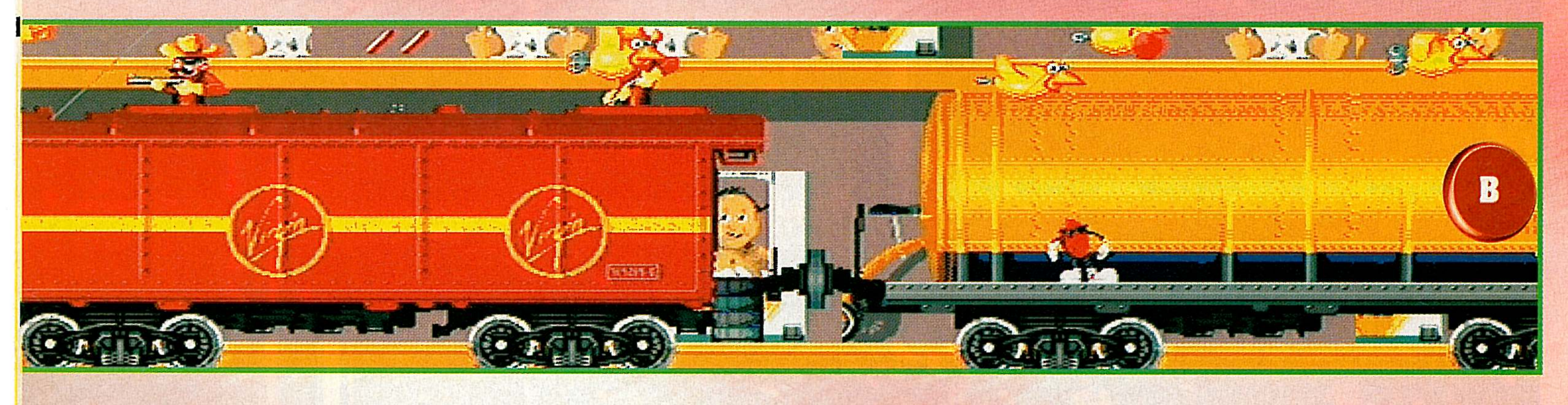
Cuando estemos al final del tren, veremos una **pócima reponedora,** y sobre ella un reloj de tiempo extra que, por supuesto, recogeremos con cuidado de no caernos. **Saltaremos sobre el pájaro** y comenzaremos a avanzar hacia la izquierda usando como plataformas los **globos gigantes** con forma de bebé y los **platillos volantes.**

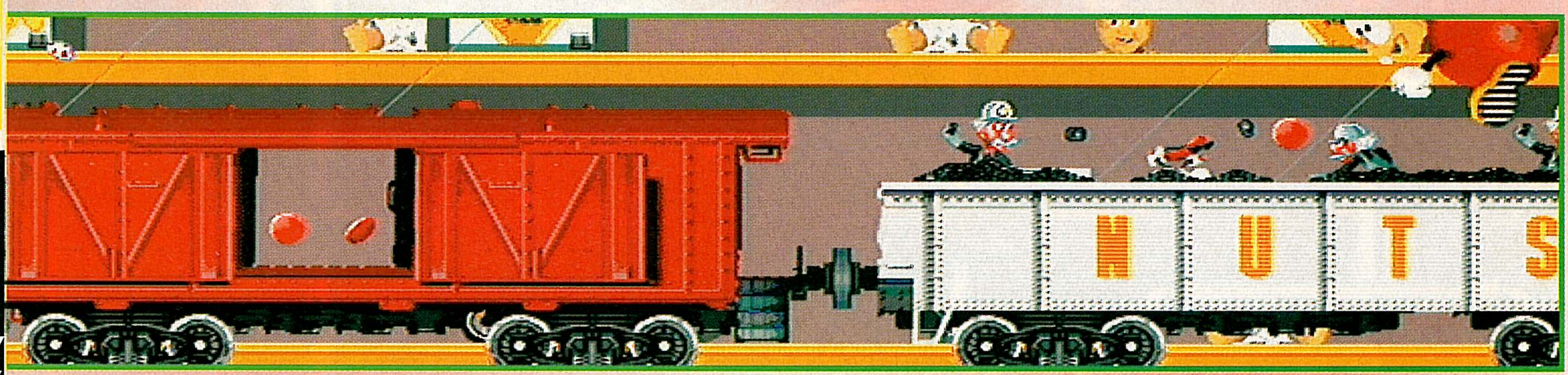
Cuando parezca que se ha acabado el camino, saltaremos sin miedo hacia la izquierda, ya que allí hay un bonito **platillo volante.** Subimos y regresamos por la derecha usando los platillos volantes, y de paso **recogemos los puntos** que nos puedan faltar para completar el cupo. A la derecha, encontraremos **el objeto de nuestra búsqueda.**

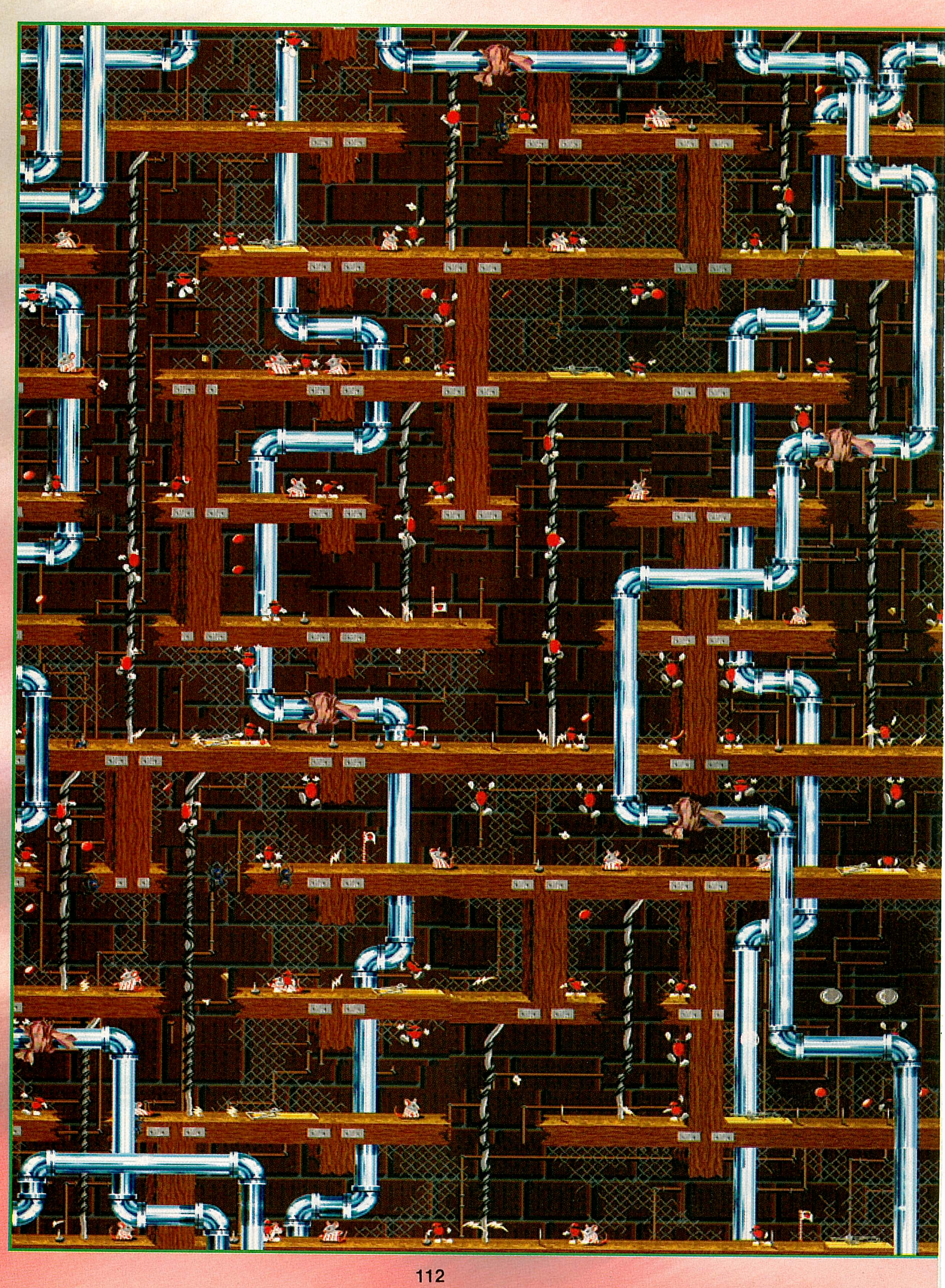


Corte B

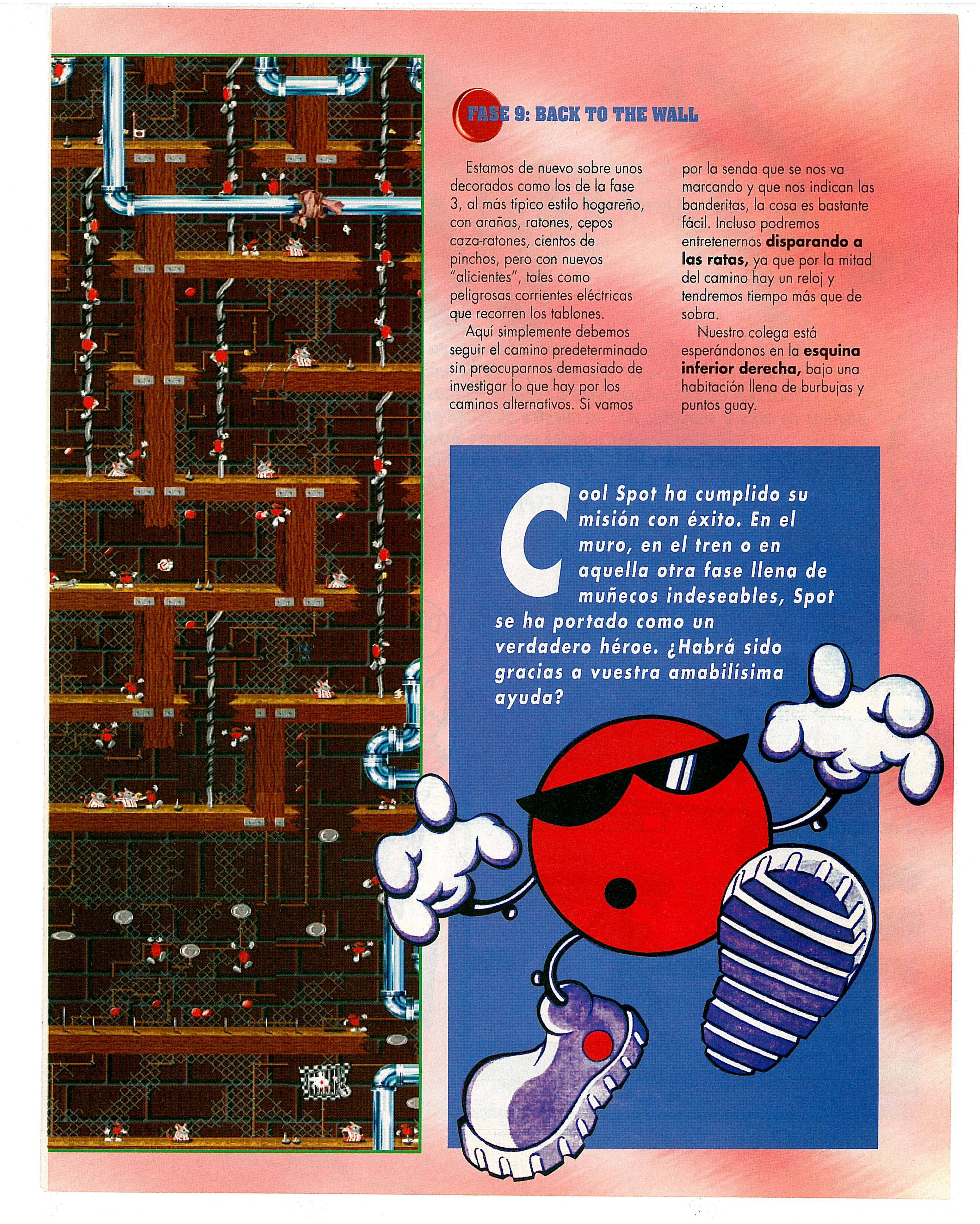








COOL SPOT - MEGA DRIVE



FASE 9: BACK TO THE WALL

Estamos de nuevo sobre unos decorados como los de la fase 3, al más típico estilo hogareño, con arañas, ratones, cepos caza-ratones, cientos de pinchos, pero con nuevos "alicientes", tales como peligrosas corrientes eléctricas que recorren los tablones.

Aquí simplemente debemos seguir el camino predeterminado sin preocuparnos demasiado de investigar lo que hay por los caminos alternativos. Si vamos por la senda que se nos va marcando y que nos indican las banderitas, la cosa es bastante fácil. Incluso podremos entretenernos **disparando a las ratas,** ya que por la mitad del camino hay un reloj y tendremos tiempo más que de sobra.

Nuestro colega está esperándonos en la **esquina inferior derecha,** bajo una habitación llena de burbujas y puntos guay.

Cool Spot ha cumplido su misión con éxito. En el muro, en el tren o en aquella otra fase llena de muñecos indeseables, Spot se ha portado como un verdadero héroe. ¿Habrá sido gracias a vuestra amabilísima ayuda?

Graffiti

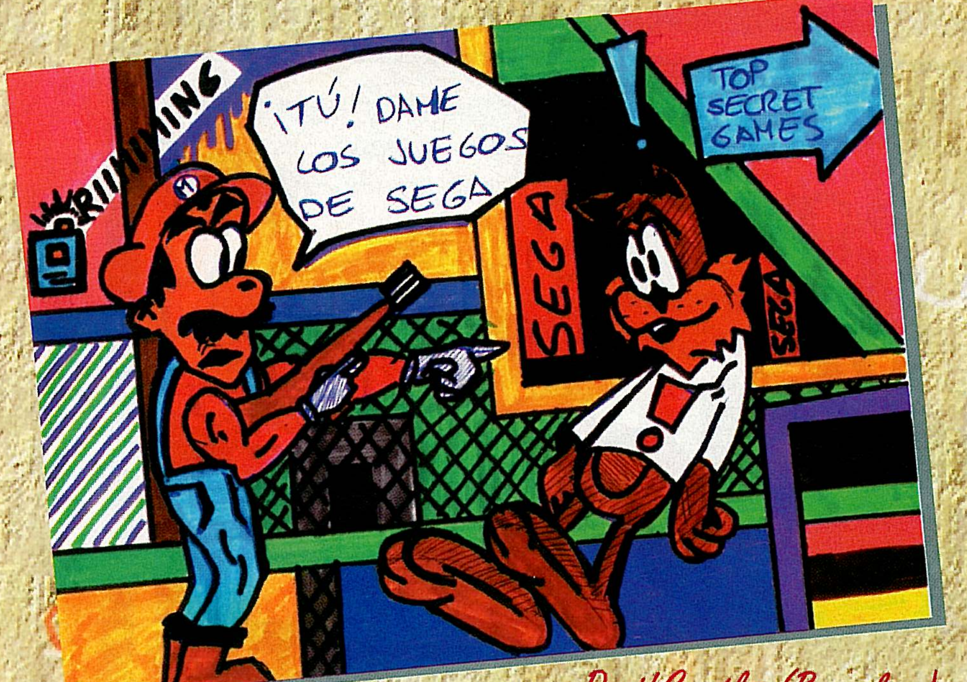
Estamos seguros de que os gustará saber que ya hemos repartidos más de cien camisetas "TodoSega" entre los que os animáis a escribirnos todos los meses. Pero aún estamos dispuestos a repartir muchas más si continuáis llenando estas páginas de color y simpatía. Ahí va nuestra dirección para los artistas más atrevidos de entre todos nuestros lectores:

C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.
¡OS ESPERAMOS!

M. Angel Galardi (Irun)

Angel Pérez (Jaén)

Joan Lladó (Madrid)

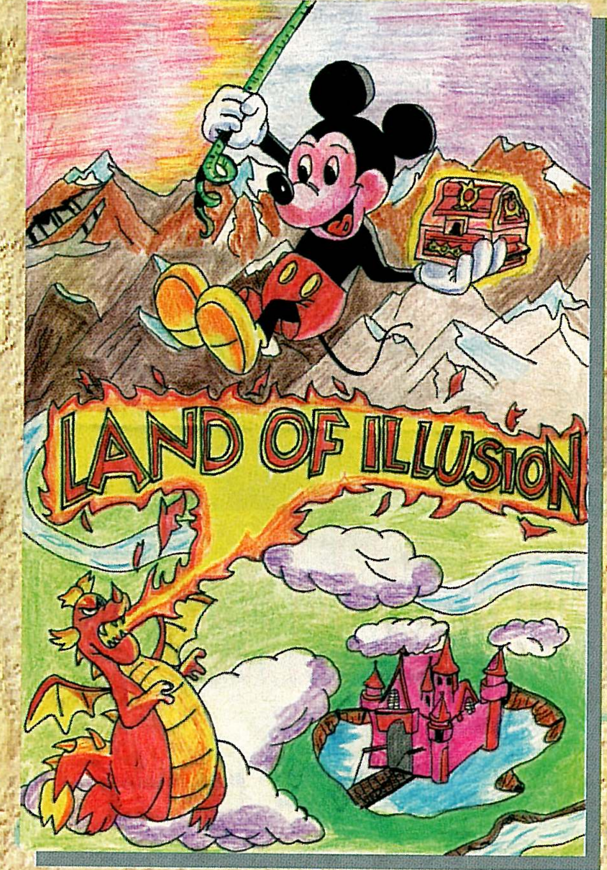


David González (Barcelona)

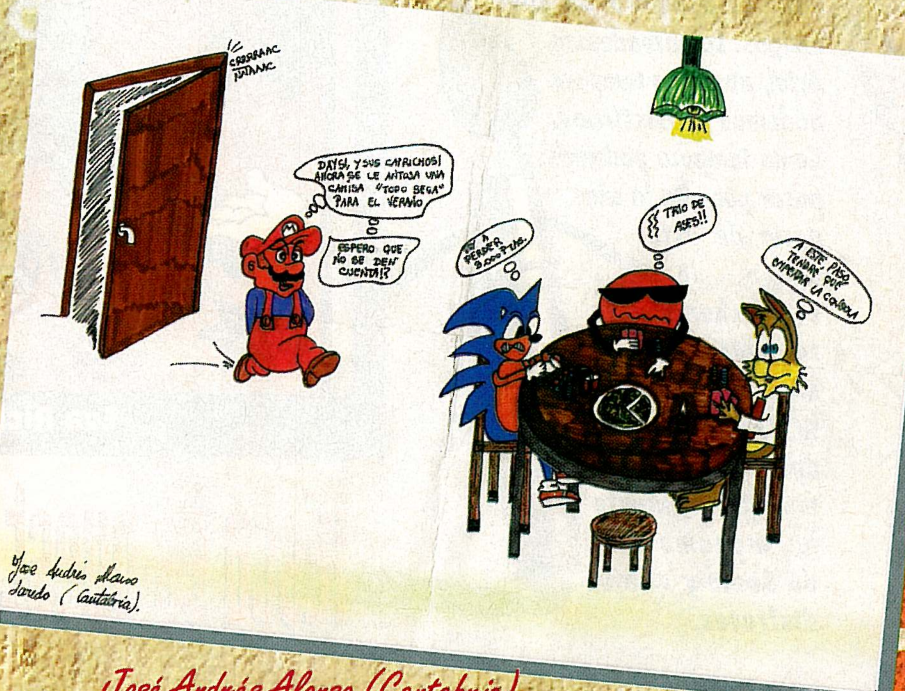
MÁS QUE UN MALO,
ERA UN VILLANO.
NO ME PREGUNTÉIS
DE QUIÉN OS HABLO,
PUES ESTÁ BIEN CLARO.

ERA ESTE SEÑOR TAN CALVO
CUAL PARECÍA UN CLAVO
Y CON ESTE NERVIOSO TIC,
QUE ME AFECTA AL ESCRIBIR,
OS ESCRIBO AMIGOS MÍOS,
QUE LA RESPUESTA ES
"ROBOTNIK"

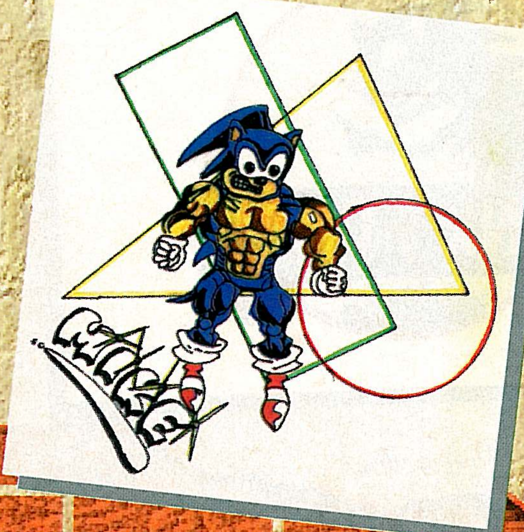
Carlos Jesús Villaserin (La Coruña)



Cristian Carrasco (Barcelona)

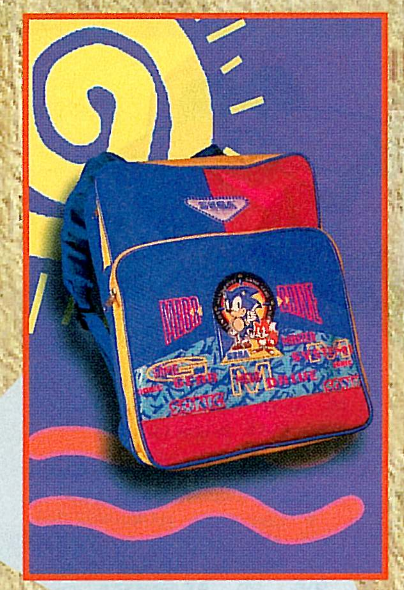


José Andrés Alonso (Cantabria)

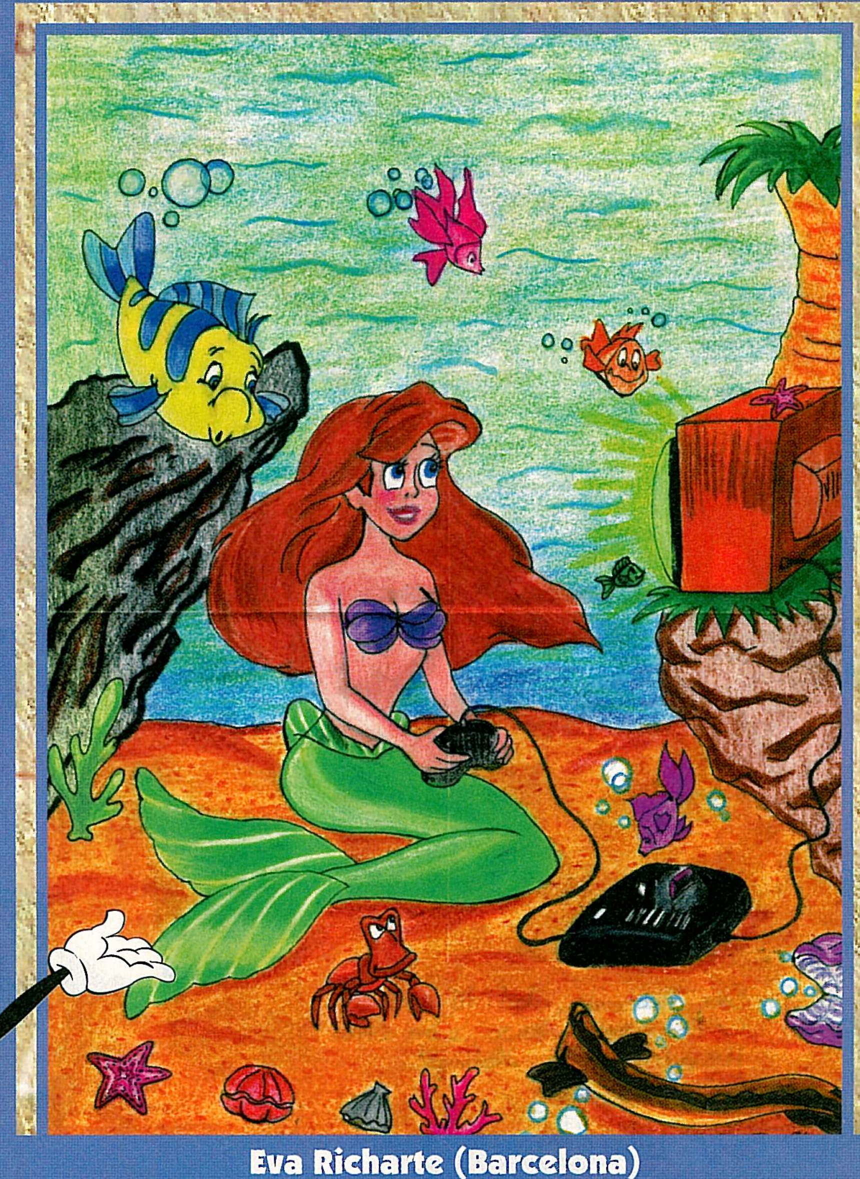


Miguel Calabria (Madrid)

Susana Pérez (Barcelona)



Hasta la sirenita se ha aficionado a las consolas Sega y no puede evitar echarse unas partiditas ante el asombro de sus amigos. Lo entendemos, Ariel, nosotros tampoco podemos resistirnos. Como tampoco podemos pasar por alto la simpatía de este dibujo de Eva Richarte, que ha merecido ser la "Pincelada del Mes". Esperamos que te encante la megamochila de Sonic y que la disfrutes.



Eva Richarte (Barcelona)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

The World of The Games

Adrián García (Madrid)

Hola TODO SEGA!

Aqui teneis la próxima atracción de las navidades: el SONIC'S PARK Espero que os guste.

Goretti Videira (Pontevedra)

Marcos y Enrique Puente (Pontevedra)

Pablo Gutierrez (Madrid)

Emilio José Pájaro (Cádiz)

Jovi Lozano (Alicante)

No os desaniméis porque todavía no hayáis conseguido la fabulosa camiseta de nuestra revista. El problema es que son muchos vuestros dibujos y poco el espacio del que disponemos. Si seguís escribiendo, seguro que muy pronto todos tendréis una camiseta ¡y hasta podremos formar equipo!

Diego Florez (Madrid)

SEGUNDAMANO

VENTA

VENDO Master System con 10 juegos y 2 pads por sólo 25.000 pesetas. Preguntar por José Joaquín.
TF: 956-347201. Posibilidad de vender los juegos aparte.

VENDO Game Boy con el «Tetris» y 32 juegos más, entre ellos: «Shadow Warriors», «Mario Land», «Motocross», etc... Precio muy razonable. Tres semanas de uso. Si son convincentes les regalo cascos.
Preguntar por Pedro. Teléfono: 924-371727.

VENDO 2 pads infrarrojos, «Golden Axe», «Shinobi», «Street of Rage» y «Jungle Strike» por 15.000 pesetas y Mega Drive, con «Sonic 2» y 2 pads por 18.000 pesetas. Preguntar por Enrique. TF: 96-3498505.

VENDO videoconsola con dos mandos más adaptador de corriente y un cartucho. Precio a discutir a partir de 14.000 pesetas.

Curso nuevo, videojuegos nuevos o, por lo menos, así debería ser. Si es verdad que con el año escolar estás pensando en hacerte con cartuchos más recientes, aquí tienes la oportunidad de tu vida. En «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que pueden hacer mucho por ti.

Preguntar por Enrique. Teléfono: 983-371447.

VENDO Game Gear con juego «Sonic», adaptador de corriente y Master Gear por 13.000 pesetas. Preguntar por Alberto. TF: 91-7421204.

VENDO juegos de Game Gear por 3.000 pesetas: «Donald», «Mickey», «Mónaco GP», «Shinobi», «Kick Off» y «G-Loc». Y por 2.500 pesetas: «Sonic», «Ninja Gaiden» y «Columns». Preguntar por Carlos. TF: 96-5123202.

VENDO videojuego de la Master System II «G-Loc» por 3.000 pesetas. Preguntar por Elena.
TF: 925-546094.

VENDO Master System II con dos mandos y dos juegos. Todo nuevo por sólo 9.000 pesetas. Los juegos son los siguientes: «Sonic» y «Alex Kid». Es una ganga ¿verdad?. Preguntar por Omar. Teléfono: 926-515251.

VENDO Game Gear con tres meses de uso y cuatro juegos: «Shinobi II», «The Simpsons», «Out Run Europe», «Columns» y transformador. Precio 25.000 pesetas. Preguntad por David. Teléfono: 93- 6374087.

VENDO consola Master System II con los juegos: «Alex Kid» y «Ninja Gaiden». Todo por 8.000 pesetas. En perfecto estado. Preguntar por Raúl. TF: 93-3371782.

VENDO «Bubsy» para Mega Drive por 6.500 pesetas. También vendo Menacer + 6 juegos por 7.000 pesetas. Con la compra regalo un joystick. Carlos. TF: 948-230709. Llamar de 3:00 a 6:00 horas.

VENDO 2 juegos para Mega Drive: «Sonic» y «Thunder Force III». Sólo por 8.000 pesetas. Llamar a partir de las 20:00 horas al TF: 924-860791. Preguntar por Longino.

VENDO el «Street of Rage 2» de Mega Drive por 5.000 pesetas. Preguntar por Raúl. Llamar de 18:00 a 22:00 horas al TF: 93-3864402.

VENDO Game Gear con cinco juegos, adaptador de tele y otro de Master System por 22.000 pesetas. También vendo juegos de Mega Drive por 3.000 ó 4.000 pesetas. Preguntar por Alvaro. TF: 96-3858865.

INTERCAMBIO

CAMBIO estos juegos de la Master System: «Los Simpsons», «Pato Donald» o «Rainbow Island» por «Street of Rage», «Altered Beast» o «Alien 3». Preguntar por Jose Angel. TF: 968-720591.

CAMBIO juego Mega Drive: «Splatterhouse 2» por otro que a mí me guste. Preguntar por Roger. Sólo Barcelona. TF: 93-2462791.

CAMBIO «Sonic» de Master System II. Preguntar por Robert.
TF: 924-724256.

DESEARÍA INTERCAMBIAR el «Sonic» por el «Street Fighter II». Preguntar por Fernando Giménez.
TF: 96-5880260.

CAMBIO juego «Sonic» de Master System» por cualquiera de éstos: «World Soccer», «Kick Off», «Rastan» o «Alex Kid in High Tech World». Sólo Leganés y alrededores. Preguntar por Javier.TF: 91-6883465.

DESEARÍA CAMBIAR el juego «Fatal Fury» de Mega Drive por una Game Gear o por una Game

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ......

DOMICILIO ......

C.P. ...... LOCALIDAD ...... PROVINCIA...... TLF......

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».**• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón.• Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

CENTRO MAIL

VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MAIL VXC

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 3802892

Tienda	Dirección
MADRID (Atocha)	Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 527 82 25
MADRID (Sol)	Calle Montera, 32, 2º. Tel: 522 49 79
BARCELONA (Plaça Catalunya)	Carrer de Pau Claris, 106. Tel: 412 63 10
ZARAGOZA	Cent.Comercial Independencia. Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA	Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA	Calle Las Morerillas, 6. Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA	Calle Alemania, 5. Tel: 58 25 82
BURGOS	Av. Reyes Católicos, 18. Trasera. Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID	Edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA	Calle Soledat, 12. Tel: 464 46 97
BARCELONA (Plaça Sants)	C. Sant Crist Esquina C. Almería
BILBAO	Pza. de Arriquibar, 4. Tel: 410 34 73

PRECIOS CON IVA INCLUIDO — **PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO**

OFERTAS SEGA

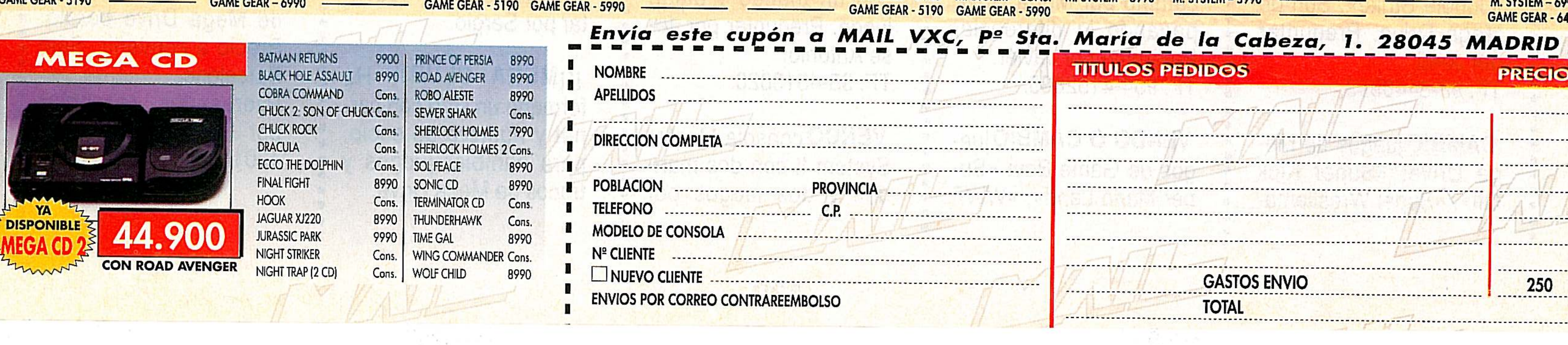
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO

Juego	Precios
688 ATTACK SUB	MEGADRIVE - 2990
ABRAMS BATTLE TANK	MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3	MD - ~~8990~~ - 7990; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~5190~~ - 4190
ALIEN STORM	MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGOON	MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA	MS - ~~6990~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN	MD - ~~6990~~ - 5495; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~5190~~ - 3190
BUCK ROGERS	MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION	MD - ~~8490~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 3990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ	M. SYSTEM - 2490
CHOPLIFTER	M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK	G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET	MD - ~~6990~~ - 5495
DECAPATACK	MEGADRIVE - 2990
DEVILISH	GAME GEAR - 1990
DICK TRACY	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY	MEGADRIVE - 3490
ESWAT	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND	MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II	MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET	M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER	MEGADRIVE - 2990
G LOC	M. SYSTEM - 2490
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE - 2990
GYNOUG	MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN	MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI	MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE	MD - ~~6990~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~4900~~ - 3900
IMPOSIBLE MISSION	M. SYSTEM - 2490
INDY III	M, SYSTEM - 2490; G. GEAR - 2595
KLAX	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE	MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS	MD - ~~6990~~ - 5990; MS - ~~5990~~ - 3990; GG - ~~5190~~ - 4390
MARBLE MADNES	M. SYSTEM - 2490
MERCS	M. DRIVE - 2990
MOONWALKER	MEGADRIVE - 2990
MS PACMAN	M. SYSTEM - 2490
OUT RUN	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
OUTRUN EUROPA	M. SYSTEM - 2490; GG - ~~5190~~ - 2490
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
PATO DONALD	MS - ~~5590~~ - 4390
POPULOUS	M. SYSTEM - 3390
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA	MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~5190~~ - 3490
QUACK SHOT	MD - ~~6990~~ - 4490
ROAD RUSH II	MD - ~~6990~~ - 5490
SEGA CHESS	M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST	M. DRIVE - 2990; M. SYSTEM - 3490
SOLITAIRE POKER	GAME GEAR - 1990
SONIC II	MD - ~~7490~~ - 5490; MS - ~~6990~~ - 3990; GG - ~~5490~~ - 3490
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 3490; GAME GEAR - 2595
STRIDER	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE	MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP	GAME GEAR - 2595
TALESPIN	MD - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5190~~ - 4390
TAZMANIA	MD - ~~6490~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 3990; GG - ~~5190~~ - 4390
TENNIS ACE	M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR	M, SYSTEM - 2490; G. GEAR - 2595
TOE JAM AND EARL	MEGADRIVE - 2990
TRIVIAL PURSUIT	M. SYSTEM - 2490
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON	M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 4390
WONDER BOY	GAME GEAR - 2595
WONDER BOY III	MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR	MEGADRIVE - 2990
ZERO WING	MEGADRIVE - 2990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
ASTERIX	MEGADRIVE - 9900; M. SYS. Parte II 5990; GAME GEAR - 5990
BATTLETOADS	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - CONS.
BUGSY	MEGADRIVE - 8990
COOL SPOT	MEGADRIVE - 7900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
FATAL FURY	MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK	MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 8490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS	MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5190
GUNSTAR HEROES	MEGADRIVE - 8490
HOOK	MEGADRIVE - 6900; GAME GEAR - 5090
JUNGLE STRIKE	MEGADRIVE - 9900
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5990
KICK OFF	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
MAZING WARS	MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 7990; GAME GEAR - 6990
ROCKET KNIGHT	MEGADRIVE - 7990
SIMPSON SPACE MUTANTS	MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL	MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II	MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - CONS.; GAME GEAR - 5990
STRIDER II	MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 6990
THE FLINSTONES	MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS	MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE	MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE	M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6490



SEGUNDAMANO

Boy con algún juego o accesorio. Preguntar por Francisco Javier
TF: 93-5602674.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Indiana Jones», «Joe Montana II», «Splatterhouse II», «Risky Wood» y «Sonic». Sólo Barcelona. Preguntar por Iván. TF: 93-2323964.

CAMBIO juego de Mega Drive «Fatal Fury» por «Flashback», «Bubsy», «Jungle Strike» o «Cool Spot». Llamar de 17:00 a 20:00 horas. Preguntar por Txema.
TF: 943-516675.

CAMBIO los juegos «Global Gladiators» y «Krusty's Fun House» por «Tiny Toons», «World of Illusion» y «Bubsy the Rocat». Los dos por uno de éstos. Preguntar por Jose.
TF: 96-5785743.

CAMBIO «Rolling Thunder 2» u otros juegos por el «Ecco the Dolphin». ¡¡¡Llamadme!!! Estoy desesperado. Preguntar por Didac.
TF: 93-4550156.

CAMBIO los juegos: «Sonic» y «World of Illusion» por «Fatal Fury», «Tiny Toon», «Global Gladiators» o «Battletoads» de Mega Drive. Sólo Valencia.
Preguntar por David
.TF: 96-3405465.

CAMBIO el juego: «Bubsy» por: «Street Fighter II», «Special Champion Edition» o «Jungle Strike». Son de Mega Drive. Preguntar por Jordi.
TF: 93-8440993.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Super Kick Off», «Super Wrestlemania» y pack de 4 juegos por «Ecco the Dolphin», «World of Illusion» o «Super Mónaco GP 2». Preguntar por Daniel.
TF: 93-5559054.

CAMBIO monopatín con casco sin usar, por cualquier juego de Mega Drive, excepto el «Sonic», «Golden Axe I» y «Mickey III». Sólo Alicante. Preguntar por Mª Carmen. TF: 96-5177915.

CAMBIO el juego: «Super Kick Off» por «Lemmings». Los dos de Master System.
Llamar al TF: 971-273999. Preguntar por Pau.

VARIOS

COMPRO MS2 con pistola por 1.000 pesetas o pistola y «Operation Wolf» por 5.000 pesetas. Vendo juegos por 3.700 pesetas y cambio «Strider» de Mega Drive por «Toky», «Fatal Fury» u otro de Mega Drive. También cambio juegos de Master System por juegos de Mega Drive. Preguntar por Juan José.
TF: 958-552215.

VENDO O CAMBIO: «Klax» y «Mónaco GP» para Master System. Juntos o por separado. Preguntar por Carlos.
TF: 96-2731935.

VENDO O CAMBIO Master System dos con un mando, la pistola y los juegos: «Alex Kid» y «Operation Wolf».
Todo 5.500 pesetas. O cambio por Mega Drive pagando la diferencia. Preguntar por Javier.
TF: 954-4152685.

VENDO O CAMBIO juegos de Game Boy: «Super Mario Land», «WWF Super Stars», «WWF 2» y «Super Hunchback» por 3.000 pesetas y «Tetris» por 1.600 pesetas. También cambio de Mega Drive. Preguntar por Rafael.
TF: 96-5204275.

CAMBIO O VENDO 2 consolas Nintendo y Master System por Mega Drive o Master System por 7.000 pesetas y Nintendo por 12.000 pesetas. Precio Negociable. Preguntar por Adrián.
TF: 921-602188.

VENDO O CAMBIO Master System II con dos juegos y dos mandos por 7.500 pesetas o bien por una Game Gear. A ser posible con algún juego. Preguntar por Mikel.
TF: 94-4953196.

CAMBIO O VENDO «Batman Returns» para Mega Drive 5.000 pesetas o cambio por «Alien 3», «Sonic II», «GrandSlam» o «Taz-Mania». Llamar tardes. Preguntar por Javi. Sólo Madrid.
TF: 91-5605095.

VENDO Master System II con 9 juegos: «Shadow of the Beast», «Olympic Gold», etc... Por 15.000 pesetas o lo cambio por «Street Fighter II» de Mega Drive. Sólo Barcelona. Preguntar por Jaume. TF: 93-3513598.

VENDO O CAMBIO MS2, 2 pads, juegos «Alex Kid», «Sonic», «Superman», «Micky Mouse» y «Taz-Mania» por 12.000 pesetas o cambio por Mega Drive con un mando y algún juego. Preguntar por Jose Antonio.
TF: 95-4513820.

VENDO consola Master System II con dos mandos y dos juegos por 5.000 pesetas o cambio por juego de Mega Drive. Preguntar por Juan.
TF: 988-702436.

COMPRO «World of Illusion», «Street of Rage» y «Tiny Toon» de Mega Drive y cambio «Terminator» y la «Sirenita». También compro juegos de Game Gear. Preguntar por David.
TF: 96-3846728.

CAMBIO Super Nintendo con los juegos: «Street Fighter II» y «Súper Mario World» por Master System II. La vendo por 8.000 pesetas. Preguntar por Fran.
TF: 957-291446.

INTERCAMBIO «Aquatic Games» por el «Bulls Vs. Lakers», que esté en buen estado o lo compro por 4.000 pesetas. Interesados preguntar por Sergio. TF: 93-4743422.

CLUBS

DESEARÍA CONTACTAR con algún club de Mega Drive en Zaragoza. Preguntar por Nino.
TF: 976-528306.

¿QUÉ HACES? hay un club con revista. Envía 12 sellos de 28 y 100 pesetas a: Juan Manuel, c/Concha Mármol, 4. 23740 -Andújar- (Jaén). (¡ah! y también una foto de carnet).

CLUB MGH para poseedores de consolas Super Nintendo y Mega Drive. Cambiamos trucos y juegos gratis. Llámanos al TF: 942-896923. Preguntar por Sergio.

¡¡¡MEGA CLUB!!! He formado un club con carnet y número de socio, para cambiar juegos y trucos de Mega Drive. Interesados llamar al Teléfono: 93-4282423.
Preguntar por Roger.

CLUB DRAGON con carnet, para todas las consolas Sega. Si prefieres llamar, házlo por las tardes.
Preguntar por Roberto.
TF: 954-330448.

COMPRA

COMPRO juegos de deportes por 3.000 pesetas. Llamar a partir de las 10:00 de la noche. Para Mega Drive. Gracias. Preguntar por Julio.
TF: 985-675709.

COMPRO caja del «Castle of Illusion» de Master System por 500 pesetas. Preguntar por Lois. Sólo con gente de Orense capital o de sus proximidades..TF: 988-218456.

COMPRO Mega CD 1 ó 2. También compro «Olympic Gold» para Master System. Preguntar por Mario.
TF: 95-4351825.

COMPRO los juegos para Mega Drive: «Streets of Rage 2» y «Desert Strike», máximo 3.750 pesetas cada uno. Preguntar por José Antonio.
TF: 91-6145470.

COMPRO cartucho "MEGA-ACCION" por 4.000 pesetas con instrucciones y en buen estado. Preferible de Madrid.
Interesados preguntar por Javier.
TF:91-7975139.

COMPRO «Fatal Fury» de Mega Drive barato. Precio a convenir. Sólo Barcelona.
Interesados preguntar por Jordi. Teléfono: 93-4301047.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

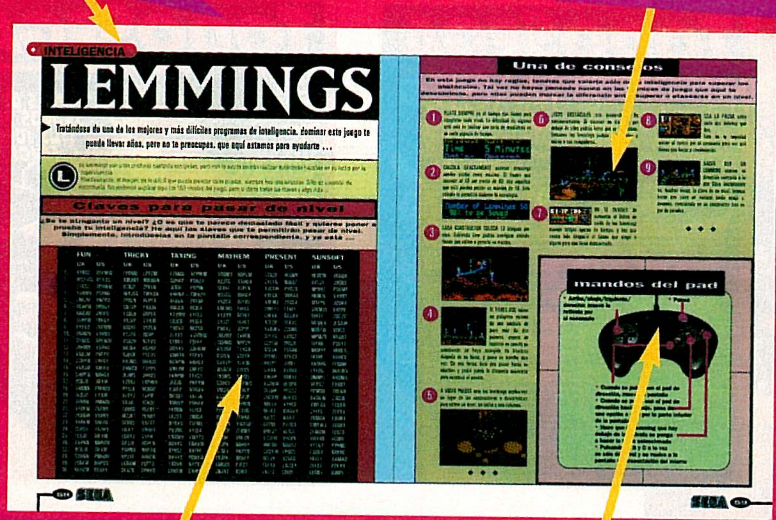
¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:......................... Provincia:......................
Código Postal:....................Teléfono:......................

❏ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❏ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❏ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❏ VISA ❏ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

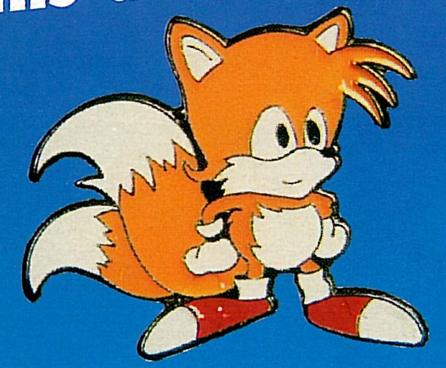
Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

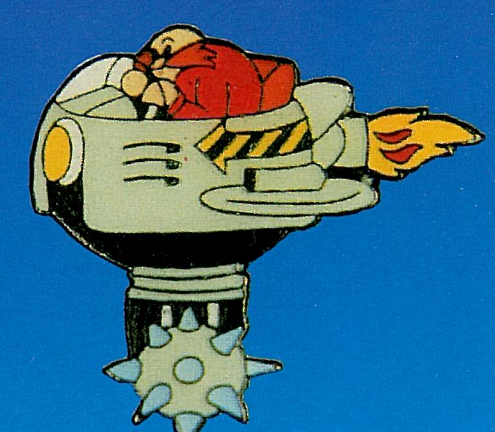
Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde), o envíanos el cupón que encontrarás en la solapa. Te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2





Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.

Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.